



# SERIOUS SAM™

THE SECOND ENCOUNTER

ВСЯ

ВЛАСТЬ

СОВЕТАМ!

стр. 44—68

4 601357 000055



# Шедевр цифровых технологий

 **LG**  
Digitally yours

Продолжение  
известной  
технической линии  
Flatron.  
Монитор  
LG Flatron LCD -  
это то,  
что мы хотим  
сохранить  
как образец  
технологического  
совершенства.



**FLATRON 665LE**  
TFT LCD, диагональ 18.1"  
Максимальное разрешение:  
1280x1024 / 75Гц  
16.7 миллионов цветов  
Частота горизонтального  
разнесения: 80 КГц  
Частота вертикального  
разнесения: 56-120 Гц  
USB порт  
TCO 99

Монитор мечты создан  
при помощи цифровых  
технологий LG -  
**FLATRON LCD**

Дизайн мониторов выполнен в стиле hi-grade & super slim (суперизыщество и сверхтонкость).  
Теперь вы можете расположить монитор даже на стене.  
Монитор создан в соответствии с последними разработками в области эргономики.  
Отсутствие мерцания и световых бликов позволяет долго работать за компьютером без утомления глаз.  
Абсолютно реалистичное изображение • 16,7 млн. цветов / 24bit • USB - порт • Съёмные звуковые колонки.  
Колонки и специальный сетевой адаптор позволяют использовать LG Flatron LCD в качестве видеомонитора

Москва: **В.Д. Восток** (095) 252 2030  
Телерайон (095) 291 2636, Р и К (095) 230 6356, Фалькон (095) 150 8320, DVM Офис (095) 777 1044,  
Динамик (095) 787 4998, MID Офис (095) 234 3293, Форумоза (095) 234 2164, Технолайн (095) 777 8777,  
М. Бидло (095) 777 7775, Мир (095) 152 4091, Эльсарадо (095) 976 5160, Вагта (095) 125 6001,  
JTB Офис (095) 917 0503. **С-Петербург:** Екклид (812) 321 6300. **Новосибирск:** Эпос (206) 4 65 73

Информационная служба LG 742 7777 <http://www.lg.ru>

**FLATRON®**  
freedom of mind 



## НЕГА

## ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Письмо DeathClaw (очевидно, принадлежащего к разумной разновидности) (Intelligent DeathClaws, 250-310 НР. Прав автор письма! Нам позволено общаться с ними, они даже вербовке подвержены! — Прим. ред.) о его любви к Fallout'у и УЧУ вызвало у меня приятные воспоминания и чувство, сходное с тем, которое Ерофеев-великий<sup>2</sup> называл "нега". Вряд ли это тянет на "необратимые изменения" (бодро запрошенные редакцией в ее ответном слове г-ну DeathClaw. — Прим. ред.), но высказывать все же рисков.

Правда, получится слишком уж "в том же ключе", потому что я, как и DeathClaw, читатель со стажем (с 1997 года) и я тоже благодарен вам за возвышение рецензий на игры и художественного оформления журнала до уровня fine art (изобразительного искусства. — Прим. ред.). Особенно приятно, что профессиональное мастерство авторов .EXE постоянно росло (достаточно сравнить одну из первых работ ОМХ (про KKnD)<sup>3</sup> с его же поздним творением (про C&C 2 и зеленый бекон). Вы, конечно, будете смеяться, но, как и уважаемый DeathClaw, я прочел такие scöaltä l mbagt bän, как "Голубое сало"<sup>4</sup> и "Мифогенная любовь касг"<sup>5</sup> исключительно из-за отсылки к ним в любимом журнале; более того, я даже приобрел "Словарь терминов московской концептуальной школы"<sup>6</sup>. В общем, коллективный .EXE-читатель действительно существует.

Но что я тогда могу добавить, принадлежа к одной с DeathClaw серии? Наверное, рассказать, пусть и не в форме дневника, почему моя привязанность к Fallout'у неотделима от моей привязанности к Game.EXE, сходной с той, которую среднестати-

стический нью-йоркский plumber (несомненно, сантехник. — Прим. ред.) конца 80-х испытывал к Говарду Стреху (Howard "It's time for a good lesbian story" Stern)<sup>7</sup> и его порнолатинским радиопередачам.

Мне нравится Fallout, патамушта его создателям нравится Дж.Ст.Джойс (мистер "I'm gonna teach you pugilism" говорит; "Erin go brag!" (как the Citizen в "Циклопах"), а я ему: "Aha, go brag about Erin"); нравятся Д.Н.Адамс (кашалот и цветок) и The Mask ("Do I feel lucky?"), а также Старг Трекх (кстати, "эти локханы" называются Warbirds) и Monty Python. Патамушта — специфический юмор, спонтанно возникающие ассоциации и неожиданно всплывающие воспоминания: Maltese Falcon, mutant autopsy, ghoul по имени Lenny на атомной станции, золотые часы (хехе), Dragon и Lo Pan (детство, रुपн на видеосалон), Athabaska Dick ("Some call me Athabaska. Most people call me Dick though"). А еще — tinkler и бард Padraig, встреча с которым поднимает удачу и с которым можно спеть "Na gheala mbelidh". А еще — возможность применить знания, почерпнутые из учебника пятого класса по истории, — рассказать фермеру из Shady Sands про crop rotation, выпилить Sulik'a (другая инкарнация — Minse), а заодно надрать задницу бандитам (особенно "милой труп" — Tolya из Khans), рабо- и наркотограммам, и "всех-всех взять и спасти" (Vault, деревню, мир). Корооче, "гуманизм другого человека" (постмодернизм sucks).

Мне нравится Game.EXE, патамушта его создателям нравятся Monty Python, Б. и Б., нравится В-р П-н-ко-торый-Дед и не нравится В-р П-н-ко-



торый-Sith (Sith — анаграмма?); нравятся South Park, Shrek, Guinness (и Ales, и пиво) и, само собой, Fallout. А еще — казал Карл, предвидение симулянтации, сочувствие лоботомированному симгольфому Сиду Мейеру, "Maybebe" — любимая песня Скара, проникновенная статья there's something-about-Маши про Д.Н.Адамса, параллель япли — the Borg (Хажинскому — одной ладони хлопн), а особенно — первые два номера 2000 года<sup>8</sup> (которые у нас почему-то разошлись быстрее обычного — возможно, это явление того же порядка, что и популярность Оркестра чуждых вдохновения "Татум"). Я люблю .EXE за то же, что и Fallout, — за пресловутый гуманизм и за то, что оба заставляют ждать продолжения. Qapla'.

## Черноземный человек

(от имени и по поручению "коллективного читателя" Game.EXE? — Прим. ред.).

PS. Если повышение цены на журнал связано с исчезновением MTV-infested-страниц (нет, просто журналы и книги обложки 10-процентным налогом на добавленную стоимость. Плюс обычное инфляционное повышение, конечно. — Прим. ред.), то это правильный шаг, а джиджи-тоже-игры — это ничаво, даже интресно (согласно. — Прим. ред.). Но то ли еще будет...

<sup>1</sup> Очевидно, речь идет об одной из разновидностей Fallout-жизности. Убедительно просим DeathClaw, автора "Письма января", см. #102, стр.1-2, не прощивать этот содержательный диалог на себе!

<sup>2</sup> Ерофеев Венедикт Васильевич (1938-90), рус писатель. Поэма "Московия-флехуши" (1970), траг. "Вальсгургеве ночь, или Шаги командора" (1985).

<sup>3</sup> "Пироманжика — на 'бесконечность', десятки гигантских жуков, стремительная атака с левого фланга, и Уцелевшим в очередной раз не удастся уцелеть...> Готом поднимайте свои полки в атаку за родную радиовитальную землицу-мать. И не забывайте три волшебных слова: Killsh. Kill. Destroy", — писал ОМХ в мае-июне 1997-го в 53-килобайтном текстовом файле по мотивам происхождения KKnD (Beam Software/EA, 1997). Уникальный, между прочим, случай: это был единственный раз, когда ОМХ позволил размесить себя на "солошен". Очевидцы рассказывают, что эти 53 килобайта стоили ему четырех кг веса. И это при 57 кг общей живой ОМХ-97-массе!

<sup>4</sup> Роман (1999) В.Г.Сорокин (1956).

<sup>5</sup> Роман (1999) Сергей Ануфриев (1964) и П-...> П-...> (1966). Упоминание имени последнего автора — графина, литератора и художника-концептуалиста — на страницах .EXE строгой запрещено свыше. Первого же — сколько угодно: Ануфриев, Ануфриев, Ануфриевс!

<sup>6</sup> Концептуальный литературно-филологический проект (1999, составитель Андрей Монастырский), являющий миру "языки терминов" ряда современных художественно-литературных направлений и групп.

<sup>7</sup> "Король все американской медики", шоумен-порнограф и любимый "киноактер" ОМХа. Очевидцы рассказывают, что "кинофильм" "Части тела", в котором Стенн пуская ветры твн, что было слышно даже на улице (на той, что в фильме... хотя не только на ней), ОМХ смотрел ровно 27 раз.

<sup>8</sup> "Книгаигр" и "Газетаигр" соответственно.

# А ЧТО ЖЕ СЛОН? А СЛОН СВОБОДЕН!

## ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Предлагаю вам познакомиться с моим ощущением от игры Age of Empires. Да, я знаю, игра старая, но войдите в мое положение: компьютер очень слабый, никакие другие игры на нем просто не идут.

Игра, дорогой товарищ Борменталь, не хватает следующего:

1. Мне не совсем понятно, откуда берутся люди. Отрезаешь кусок мяса весом 50 кг (или 50 у.е.) — и по истечении определенного времени из центра города выкатывается новый поселенец. Это любопытно, взрослый мужик, к тому же выкалывающий как ишак. Не устает, не питается, не ленится и совсем-совсем не протестует. Если рассуждать логически, то это киборг, полученный путем клонирования. На сколько я понимаю, на дворе 2000 год, но только до рождения X. Никаких автоматов, компьютеров и гениевых ручек, да? Почему же тогда человек не рождается, а изготавливается на заводе? Непостижимо. Надо сделать так, чтобы человек рождался, болел, питался, ленился, пакиковал и время от времени (если условия жизни очень трудные) протестовал. Так сказать, проявлял бунное негодование, а еще лучше — поднимал вооруженное восстание. 2. Теперь о вояках. К примеру, есть такой юнит — слон. Слоны бывают двух видов: толкачи — толкаются рогами или, точнее, бивнями, и лупилы — на таком слоне сидит урод, который лупит по врагам из лука. Так вот, этот лупила (я о слоне) начисто лишен полезной повадки бодать гадов. Он смиренно стоит и время от времени издаст что-то вроде крика. Короче, он тубит. Этот крик никому не мешает и не приносит пользы. Надо сделать

так, чтобы все слоны бодались и чтобы слон и человек не были одним целым. Пример: в результате флангового удара конницы греков водила (тот, кто имеет право на вождение слона) получает ранения, не совместимые с жизнью. Он падает со слона, это падение окончательно добивает бедолагу, и он отдает богу (своему) душу.

А что же слон? А слон свободен. Ему, конечно, тоже досталось. Но он, в отличие от своего незадачливого хозяина, оказался более живуч, более

того, точными ударами он отправил к праотцам двух врагов слева и устремился в образовавшуюся брешь. Конница в замешательстве, погиб комдив! Никто не хочет прослушать репертуар слона на бис? Правильно, себе дороже. Слон свободен как птица, он летит в родные прерии, тем более что этот гад, водила, очень доставал его в последнее время, плохо кормил, да и вообще жизнь в армии не сахар. Так вот, этот слон пасется в прериях... Ну и пусть пасется, потом его употребят в пищу группа сильно проголодавшихся поселенцев (ничего не поделаешь — борьба за существование).

Продолжим о слонах. Их имеют все армии, присутствующие в игре. Между тем, я думаю, что Токугава, увидев слона, был бы до крайности удивлен. Анастас его умения водить слона по сильно пересеченной местности я вообще не уверен... Срочно примите меры по исправлению ошибки! Создатели игры, за такие вещи вас надо вешать на вонючих веревках!

3. Похожие ошибки допущены и при создании катапульт. Я уж не говорю про корабли, здесь полный бардак. Такие триеры состояли на вооружении древнегреческих ВМС, а недалекие шумеры, хеты и вавилонцы плавали только на тростниковых лодках. Ямато же вообще лодок не имели, им запрещалось покидать родную территорию.

Далее. Надо ввести такие единицы, как порты; нынешние доки объединяют в себе функции и доков, и портов. В результате этого бардак достигает космических размеров: около доков стоят и только что построен-



ные красавцы "линкоры", и транспортники. Если корабли слишком много, то в доки уже ни пройти никакими силами. Сюда же робко тычутся бедные рыболовы, пытающиеся впарить свой нищий улов (15 рыбин за рейс). Прямо как "Старик и море" Хемингуэя, честное слово. Они упорно пытаются пробиться к доку, даже если акватория полностью забита.

А что такое док, товарищи? Док — это место, где изготавливаются корабли. Между тем корабли строят люди, в игре же наши корабли рождаются подобно людям. Кроме того, корабли имеют разум, но не имеют зкипажа и доблестно сражаются до конца. Они горят, но им и в голову не приходит ударить. Нет, эти дураки стойко обороняются, пока не сгорят дотла.

А еще корабли плавают по мели. Это вообще позор! Недавно мой корабль, согласно моему приказу, вышел на бомбардировку побережья. Так вот, он стоял на мели (сохранив при этом способность перемещаться в пространстве) и мочил паразитов. А рядом по циклодку в воде находился вражеский солдат, гадина с коротким мечом, и рубил с плеча мой доблестный "линкор". И что вы думаете? Зарубил все-таки, собака.

С этим надо кончать! А также надо наконец перейти на комплектацию кораблей зкипажами. Тогда можно будет устраивать что-нибудь типа абордажа. И еще следует дать кораблю способность таранить врага, это наиболее реальный исход сражения, и способность тонуть по человечески, пардон, по-кораблиному. Да, а еще надо работяг запихнуть в доки — чтобы они там выкалывали. Док — это вам не женщина, чтобы рожать. Док — это док.



4. Работяги колют дрова на мелкие щепки, а потом строят из них шедевры архитектуры. Ну да черт с ними, с щепками. Я насчет ресурсов. Не будете ли вы так любезны сообщить мне, тутому, где эти ресурсы хранятся? Вот батрак накопил дров, нарезал камней, намазал золотишка — и куда все это уходит? Понятно, что в закрома родины. Надо только уточнить, где эти самые закрома. Ведь люди вроде меня не побрезговали бы захватить, так сказать, ограбить склад с золотишком, которое собрал мой вражина за последние полчасика. Трофеи, я бы сказал, не помешают, если самому лень вкалывать.

5. Башня в игре, безусловно, одушевленный предмет. Имеет душу и брненное тело. Кстати, последнее у башни не очень прочное. Группка из 7-В мечников имеет неплохие шансы отделить душу (башню) от тела. Вы никогда не пробовали зарубить каменную башню бронзовым мечом? Советую этого не делать, рискуете получить вывих голеностопа, ха-ха. Башня прекрасно вооружена: имеет лук, на последних модификациях стоит катапульта. И все это отлично работает. Хотя в башне никто не живёт. Всем хозяйством распоряжается домовый Кузя. Кузенька особой гуманностью не отличается, аскя входящий в радиус поражения луком получает стрелу промеж глаз. Это правильно и к этому претензий нет.

6. Лес — предмет особого разговора. Он совершенно несбитаем! По одной простой причине: в него невозможно попасть. Лес можно только рубить. Причем рубить может исключительно поселенец. Бронзовый меч, с успехом крушащий каменную башню, пальму не берет. Более того, лес не только непроходим, он ещё и абсолютно прозрачен. За лесом невозможно спрятаться. Если лучник стоит по одну сторону от леса, а мечник по другую, то, не сомневаясь, дело дойдет до смертоубийства. Первый до смерти расстреляет второго. Поэтому можно с уверенностью заявлять, что в игре нет такого народного движения, как партизанщина. У нее просто нет почвы, на которой она могла бы расцвести! Бесспорно, это печальный факт...

Lecart (lecart@mail.ru).

ОТ РЕДАКЦИИ: Бесспорно, лучшее письмо февраля! Дорогой Lecart, сообщите, на какой адрес вам выслать "Петьку-3: Возвращения Аляски"?

## НЕ ХАРДКОР И НЕ АРКАДУ...

### ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Моя проблема, вероятно, в комплексе неполноценности... Вспоминаю, как угрюмом, раненом, выхожу я из дока на дизелях, переключаясь на электродвигатели и идущий на надводном положении. Час, два... Хон!! Впереди транспорт и два торпедных катера. Аккуратно пристраиваясь им в хвост и потихоньку догоняю. Ага, заметили! Торпеду одному катеру в бочину, а второй, шустры такой, уже меня зади обходит. Ну я — разворот (по пути транспорту парочку в брехо). Нет, не успеваю! Под воду. Только так. Несколько маневров. Всплываю. Вот он, родненький. Идет прямо на меня. Ну на, дорогой, и тебе торпеду, а сам в сторонку, в сторонку... Фу... Вроде все... Еще три конвоя...

Милая, милая игра Осеал на крутейшей по тем временам машинке ZX-Spectrum!..

Лет эдак через шесть-семь появился у меня дома и первый настоящий компьютер (даже с джойстиком). Я, естественно, взял у кого-то симулятор подводной лодки (хоть убейте, не помню название). Долго смотрел. Изучал. Радовался. Даже попытался запустить двигатель. Uninstall. С тех пор даже не пробовал.

Как я понял, за эти годы симуляторы выродились в отдельную категорию игр для людей с совершенно сломанной психикой. Морально неподготовленный человек в них играть не может. Никан. А жаль.

Среди моих знакомых нет ни одного человека, который бы обмывал по симуляторам (The Sims не в счет). Посему обращаюсь к вам с криком моей истерзанной воспоминаниями души: не дайте погибнуть потенциальному симуляторщику! Подскажите какой-нибудь сим субмирины, в который можно поиграть, не читая 200-страничный мануал. В смысле, чтобы там был хоть немного дружелюбный интерфейс. Чтобы не надо было запускать носовые клавиши "Alt+F8", а кормовые "Ctrl+D". Чтобы хоть иногда... А, ладно!.. Словом, не хардкор, но и не аркаду. Золотую середину. Надеюсь, я не слишком обременил вас просьбой нажать на пиктограммку "ответить" и набрать несколько слов...

Максим Чехалова (Барнаул).

Ашот Ахапедян (ashot@game-exe.ru): Если вы видели наш январский номер, то в курсе, как печально обстоят дела среди подводных симов. За последние пять лет появились следующие игры:

Jane's 6BB(i)Hunter/Killer и ее продолжение Sub Command (обе — "Наш выбор"), Silent Hunter II, Tom Clancy's SSN.

Причем последняя — скорее симулятор фильма от Тома Клизни про подводную лодку, нежели симулятор подводной лодки. Это не обязательно плохо — просто во избежание разочарований стоит об этом знать.

Мой персональный фаворит — Sub Command, а до его появления — 6BB(i)H/K. Интерфейс — проще некуда, при желании компьютеру можно поручить часть задач...

Начинать лучше с 6BB(i)H/K — ее реально пройти не имея никакой предварительной подготовки. Но и в Sub Command (SC) мануал не придется читать ДО игры. Начать/влезть с головой в процесс легко можно и без него. Просто при переходе к более сложным миссиям в него уже придется заглядывать.

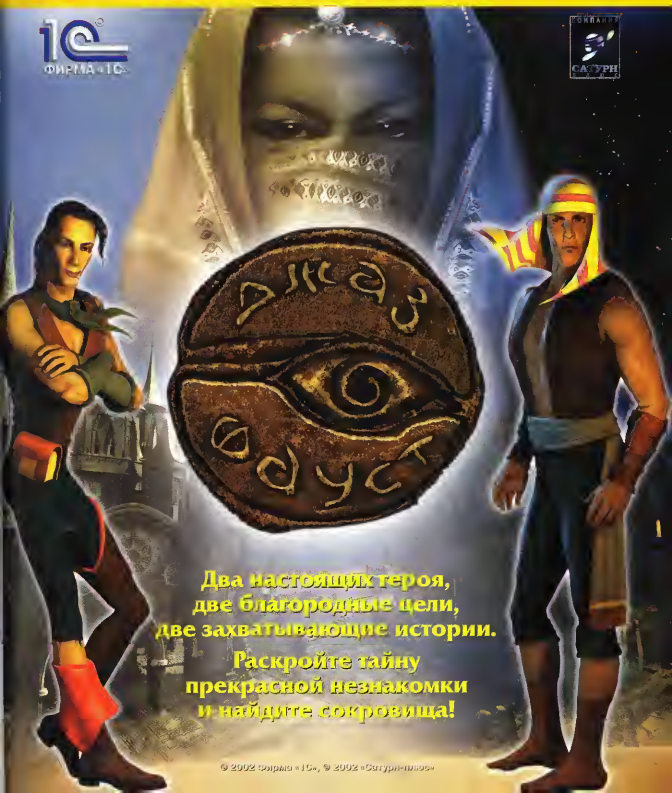
Единственное "но": обе игры — симуляторы современных подлодок. То есть боя "лицом к лицу" не будет. Никакого визуального контакта, а такое многократного огорчает. Одни приборы-приборы-приборы... Ну и Silent Hunter II (SHII), конечно, — интерфейс, правда, слабее (чем у SC), да и вообще, SHII хуже как симулятор и хуже как игра. На МОИ взгляд.

Но если хочется боя в условиях "заглянуть в глаза противнику", то выбора нет — только SHII.

Либо лезть в корзину с совсем уж антиквариатом. Опять же, коротенько эта "корзина" описана в январском номере (см. стр.26-27)...







**Два настоящих героя,  
две благородные цели,  
две захватывающие истории.**

**Раскройте тайну  
прекрасной незнакомки  
и найдите сокровища!**



## НОВОСТИ

АНДРЕЙ ОМ

Свидетель

АЛГЕБРА

Самый правильный чарт

ПУЛЬС

Виды на урожай ПК-игр:

февраль-март 2002 г.

Безумству храбрых

Homeplanet

Коммюнике

Sudden Strike 2

Рок-н-ролл

Project One

Повод для гордости

"Саботаж"

(Sabotage: Fist of the Empire)

ГЛАВНЫЕ ИГРЫ

Флэшбэк

Hera

А что же слон? А слон свободен!

Не хардкор и не аркада...

Grand Theft Auto 3

Атака 200-пиксельной

женщины

They Came From Hollywood

Подать зеркало вампиру

BloodRayne

Близнецы

Devastation

Фантастик пластик

Army Men RTS

МЕТРОЛЕНД

ПОИЩЕ СВОЕГО ИГРЫ!

ВНИМАНИЕ (еще раз)!

Кроме того, разыгрываются

пятьдесят "Нимбусов 2000"!

Содержание .EXE CD #2'02

Игры

Serious Sam.

The Second Encounter

Battle Realms

Master Rallye

Sid Meier's Jim Golf

MegaRace 3

Space Haste 2001

Trainz

Xtreme Tankz Madness II

Orbiter

Shareware-игры

4st Attack (Forced Attack) v1.0

"Tyum" v0.9.4 beta

Puzzle Advanced

Mini Putt

Gopher War

Bomb Drop

P.A.P.A.P.

Amazing Kye v1.0

Billards Zenuka 2.1

Chernobyl

Nuclear Accident v1.0

Ретро-игры

Descent (1994 г.)

Wacky Wheels (1994 г.)

Утилиты

FlashGet (JetCar) v1.0

Alligator v1.32

Bookshelf v2.02

imViewer v2.2

Текстовый редактор

WinZip 8.1

"Анонимный излдер 2.5"

Winamp 3.0

(Developers Beta)

Патчи

"Ил-2 Штурмовик" 1.02b

Wizardry 8 1.0

Драйверы

Драйверы nVidia под

Windows 9x/ME

Detonator 23.11

Драйверы nVidia под

Windows 2000/XP

Detonator 23.11

Музыка

Саундтрек к игре

Independence War 2:

Edge of Chaos

Избранные треки из игры

S.W.I.N.E. (часть 2)

Избранные музыкальные

композиции группы

Masfel

Минимальные

системные требования

Windows 9x/NT/2000/XP

Pentium 90, 32 Мбайт ОЗУ,

SVGA (800x600, рек.

1024x768, 16 bit), 2x CD-

ROM, звуковая карта



СТР. 44

"Время самостоятельных проб и ошибок наконец миновало, — продолжает товарищ Ленин. — Теперь партия и Game.EXE возмут тяжкое бремя прохождения компьютерных игр на свои могучие рабоче-крестьянские плечи."

## ГОЛОСА

МАША АРИМАНОВА

Прощальный взгляд

ГОСПОДИН ПЭЖЭ

Зачем нам fps?

АШОТ АХВЕРДЯН

Знак крота

АЛЕКСАНДР

МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

Полет дракона

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Последний отблеск

АЛЕКСАНДР ВЕРШИННИН

Let the Force Be

## ТЕМА НОМЕРА

Бои без жалости и чести

Пение сверчка

Tom Clancy's Ghost Recon

Моменты истины

Serious Sam: The Second Encounter

Ковер-самолет

С неба на землю

"Ил-2 Штурмовик"

ПОИЩЕ СВОЕГО ИГРЫ!

## КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

Супержурнал Game EXE (к сожалению, запрещенный к распространению на территории СНГ) — Парри читает нас только подпольно! Предлагает всем желающим ИГРУ ПОИЩЕ КВАДРАТНИКА. Правило одно...

ВНИМАНИЕ (еще раз)!  
Кроме того, разыгрываются  
пятьдесят "Нимбусов 2000"!

СТР. 22



Игры  
Serious Sam.  
The Second Encounter  
Battle Realms  
Master Rallye  
Sid Meier's Jim Golf  
MegaRace 3  
Space Haste 2001  
Trainz  
Xtreme Tankz Madness II  
Orbiter  
Shareware-игры  
4st Attack (Forced Attack) v1.0  
"Tyum" v0.9.4 beta  
Puzzle Advanced  
Mini Putt

Gopher War  
Bomb Drop  
P.A.P.A.P.  
Amazing Kye v1.0  
Billards Zenuka 2.1  
Chernobyl  
Nuclear Accident v1.0  
Ретро-игры  
Descent (1994 г.)  
Wacky Wheels (1994 г.)  
Утилиты  
FlashGet (JetCar) v1.0  
Alligator v1.32  
Bookshelf v2.02  
imViewer v2.2

Текстовый редактор  
WinZip 8.1  
"Анонимный излдер 2.5"  
Winamp 3.0  
(Developers Beta)  
Патчи  
"Ил-2 Штурмовик" 1.02b  
Wizardry 8 1.0  
Драйверы  
Драйверы nVidia под  
Windows 9x/ME  
Detonator 23.11  
Драйверы nVidia под  
Windows 2000/XP  
Detonator 23.11

Музыка  
Саундтрек к игре  
Independence War 2:  
Edge of Chaos  
Избранные треки из игры  
S.W.I.N.E. (часть 2)  
Избранные музыкальные  
композиции группы  
Masfel  
Минимальные  
системные требования  
Windows 9x/NT/2000/XP  
Pentium 90, 32 Мбайт ОЗУ,  
SVGA (800x600, рек.  
1024x768, 16 bit), 2x CD-  
ROM, звуковая карта



Номер 2 (79), февраль 2002 г.

В 1995-98 гг. журнал выходил под названием "Мэганзин игровых Games Magazine"

117419, Москва, 2-й Рождественский проезд, д.5.  
Тел: (095) 232-2261, 232-2263,  
Факс: (095) 956-1938, 956-2385  
2nd Roschinsky Prospekt 8, 117419 Moscow,  
Russian Federation  
Tel: (+7 095) 232-2261, 232-2263  
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385  
E-mail: post@game-exe.ru  
Internet: www.game-exe.ru

## РЕДАКЦИЯ

**Главный редактор**  
Игорь Исупов  
(garry@game-exe.ru)  
**Заместитель главного редактора**  
Александр Вершинин  
(versh@game-exe.ru)  
**Арт-директор**  
Денис Юсупов  
(dnyusupov@computerra.ru)  
**Ответственный секретарь**  
Николай Давыдов  
(ndavydov@game-exe.ru)

## Обозреватели

Олег Хавкицкий (eleg@game-exe.ru)  
Павел Поляк (pog@game-exe.ru)  
Маша Арменкова (masha@game-exe.ru)  
Андрей Ов (ov@game-exe.ru)  
Николай Редовский (nradovskiy@game-exe.ru)  
Михаил Суданов (michail@game-exe.ru)

## Корреспонденты

Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)  
Александр Металлургический  
(gonpall@game-exe.ru)  
Алексей Кадуров (alec@game-exe.ru)  
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)  
Ашот Ахмедян (ashot@game-exe.ru)

## Редактор сайта

Ирилли Иванович (hwat@game-exe.ru)

## Переводы

Антон Исупов (anton@game-exe.ru)  
Мария Горбелова (allta@game-exe.ru)

## CD

Кирилл Яковсон (kik@game-exe.ru)

## Фото

Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

## Рекламная служба

Тел: (095) 232-2261, 232-2263  
Наталья Юркова (nkyurkova@computerra.ru)  
Служба распространения и подписки  
340 "Коммунистическая пресса"

Тел: (095) 232-2465 (knyazev@computerra.ru)  
Подписка в США+Subscription in the USA  
Victor Kamlin Inc. Tel: (301) 881-0873,  
(212) 673-0776

Техническая поддержка  
Евгений Вискоминко (ysuscomin@computerra.ru)

## Платеж

IS Print Oy, Finland

Тираж 43500 экз.

Цена свободная

## Учредитель

Дмитрий Менделеев

## ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

## ЛИЧНОЕ ДЕЛО

Тариф локальный

116



## ТЕСТИРОВАНИЕ

## МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

Есть ли сила?

118

MSI K7M420 Pro

## 2D-УСКОРИТЕЛИ

Титановые стрелы

122

ASUS V8200 T5

Creative 3D Blaster

GeForce3 Titanium 500

ASUS V8200 T2

Creative 3D Blaster

GeForce3 Titanium 200

ASUS V7700 T1



## ТОЖЕ ИГРЫ

Ураган

128



## СТР. 76

Признаюсь, ждал этой встречи с неким волнением. Малодушно пытался скрыться за широкими плечами без пяти минут обладателя степени MBA Ома. Безуспешно. Перечитывал а метро избранные главы из "Макроэкономики". Купил жевательную резинку "Сняющая белизна". На инсталляцию явился в лучшем костюме. Шесть долгих лет мы не виделись, шесть долгих лет.

## РЕЦЕНЗИИ

Вспоминая Аламо

76

Capitalism 2

Озмещение

80

Serious Sam: The Second Encounter

Честная куртизанка

83

Master Rallye

Картонная бездна

86

Europa Universalis II

Новая арена

90

Rayman M

Крутятся диски

93

Motoracer 3

Наберите "К" для квеста

96

Hitchcock: The Final Cut

Правила боя

100

Guilty Gear X

Стоп-машинки

103

Car Tycoon

Реквием по тебе

105

Incoming Forces: Deliverance

Тяжеловес

108

Battlecruiser Millionium

Метроленд

112

Trainz

## СПИСОК ИГР, УПОМИНАЕМЫХ В НОМЕРЕ

Ил-2: Штурмовик	62	Majestic	17
Саботаж (Sabotage: Fall of the Empire)	19	Master Rallye	83
AquaNox 2	18	Medal of Honor:	
Army Men RTS	26	Allied Assault	73
Battlecruiser Millennium	108	Motoracer 3	93
BloodRayne	24	Project One	19
Capitalism 2	76	Rayman M	90
Car Tycoon	103	Savage Skies	14
Devastation	25	Serious Sam:	
Devil May Cry	128	The Second Encounter	55, 80
Dragon Strike	36	Sid Meier's SimGolf	69
Europa Universalis II	86	Star Wars: Galaxies	17
Grand Theft Auto 3	22	Sudden Strike 2	41
Guilty Gear X	100	They Came From Hollywood	23
Hitchcock: The Final Cut	96	Tom Clancy's Ghost Recon	44
Homeplanet	14	Tony Hawk's Pro Skater 3	14
HoweRace	71	Trainz	112
Incoming Forces: Deliverance	105	Unreal Tournament 2	20

**ВСПОМИНАЯ АЛАМО**

История игры Capitalism 2

История игры Serious Sam: The Second Encounter

История игры Master Rallye

История игры Europa Universalis II

История игры Rayman M

История игры Motoracer 3

История игры Hitchcock: The Final Cut

История игры Guilty Gear X

История игры Car Tycoon

История игры Incoming Forces: Deliverance

История игры Battlecruiser Millionium

История игры Mетроленд

История игры Trainz

**УЧУ**

КОМПЛЕКТ LOGITECH  
CONOLERS  
DESKTOP  
OPTICAL

DEXXA WIRELESS  
OPTICAL MOUSE

Прислуживаются  
господа компьютеры "Все для ПК".

**СТР. 109**

**ПРЕВЬЮ**

Дайте мне обаяние...

Sid Meier's SimGolf

Быстрые и яркие

HoweRace

Совсем не фейерверк

Medal of Honor:

Allied Assault

**СТР. 73**

История игры Ил-2: Штурмовик

История игры Саботаж (Sabotage: Fall of the Empire)

История игры AquaNox 2

История игры Army Men RTS

История игры Battlecruiser Millennium

История игры BloodRayne

История игры Capitalism 2

История игры Car Tycoon

История игры Devastation

История игры Devil May Cry

История игры Dragon Strike

История игры Europa Universalis II

История игры Grand Theft Auto 3

История игры Guilty Gear X

История игры Hitchcock: The Final Cut

История игры Homeplanet

История игры HoweRace

История игры Incoming Forces: Deliverance

История игры Battlecruiser Millionium

История игры Mетроленд

История игры Trainz

**РЕКЛАМА В НОМЕРЕ**

"1С"

5, 43 99, 123, 3 стр. обл.

19

"Русский-М"

27, 107

16

2 стр. обл.

Sitting

4 стр. обл.



# СВИДЕТЕЛЬ

Увидеть Алекса Гардена

Напоминающий погоню за неуповимым профессором Басло Криминале перелет через шесть часовых поясов в Корею позволил вашему обозревателю схватить индустрию непосредственно за истерично колотящийся пульс. Clifly B. рассказывает нам о следующем, безымянном лока, проекте Epic. Руководитель игроподразделения Microsoft признается в диктофон, что не хочет потерять работу. Relic работает над семью новыми играми.

**К**ороче говоря, каждая буква на следующих нескольких полосах — мировой эксклюзив. Клянусь трюгской Скара.

## МЫЛО

4 декабря, 22:20, Сеул.  
Шестичасовой провал в московском времени, центр HR-development'a

дзайбатцу Samsung, жеребьевка участников 1-х Всемирных киберигр (World Cyber Games, [www.worldcybergames.org](http://www.worldcybergames.org)) вместо запланированного часа длится уже четыре, на колени купленная в Лондоне и только сейчас дождавшаяся своей участи Fight Club by Chuck Palaniuk. Рваный, брейкбитовый, ритм книги хорошо ложится на состояние рассудка, еще не отошедшего от хамства сотрудников аэропорта города-героя Пекина и обходящегося без сна уже третьи сутки. Какое там выживание на подушках — каждую фразу можно выбивать в камне ценных пород буквами в человеческий рост.

Incheon, международный аэропорт Сеула, похож на светящийся улей членистоногих пришельцев, присосавшийся к земле и ассимилирующий ее жизненные соки. Биомасса без Туранчюка.

Три кольца на логотипе World Cyber Games (WCG) что-то всецело символизируют.

А в Лондоне сейчас, между прочим, половина двенадцатого утра. Солнце красит нежным светом лосины железного Нельсона.

## БОЛЬШЕ БИЛЛА

5 декабря, 13:45.

Quake 3, в который играют на WCG, меньше всего похож на Q3, который, скорее всего, демонстрируется на вашем мониторе.

Люди перемещаются по артериям-эскалаторам стеклянного монстра COEX, где организаторы Игр, кажется, арендовали все-все сколько-нибудь крупные конференц-залы, с плотностью лейкоци-

тов. Анатомические ассоциации, впрочем, расселяются с каждым шагом, отделяющим меня от гостиничного номера, где валяется законченный вчера "Файтклуб". Ощущение реальности начинается робко укладываться на свое место в черепной коробке только после первых глотков восхитительно дорогого двойного аспresso из упительной фарфоровой чашки.

На сцене Convention Hall исполнительный директор Microsoft Games Стюарт Малдер (Stuard Moulder) воронит небесспорные вещи. "Главное, что удерживает ширнармассы от онлайн-овых игр, — страх, что что-то пойдет не так, что злые профи изорвут сунувшихся в Сеть домохозяйек на разноцветные полигоны. Онлайн-овые забавы слишком жестоко наказывают за ошибки — люди пробуют один раз, быстро гибнут и больше никогда не возвращаются в Сеть. Следовательно, разработчики должны снизить "порог входа" для казуально ориентированных пользователей".

Через полчаса ловлю г-на Малдера за пиджачную пуговицу цвета венецианского стекла за кулисами. А что, агент Малдер, не удивит ли Xbox наш ПК как платформу?

Стюарт Малдер: "Это грозит мне потерей работы, так что я сделаю все, чтобы подобного не произошло. Если же серьезно, то PC всегда был полигоном для тестирования новейших технологий — уже сейчас high-end-системы превосходят Xbox по всем без исключения параметрам. Но всему прочему только PC на настоящий момент обладает полно-



Около 430 игроков из 37 стран сошлись в "киберспортивном" утаре с пятого по девятое декабря во "дворце съездов" COEX, Сеул, Корея.



ценными возможностями выхода в Интернет: соответствующий аддон к Xbox увидит свет только в 2002 году, да и после этого, между нами говоря, эта консоль останется довольно нудной платформой в смысле онлайна. Отсюда вывод: с PC, как платформой не только игровой, связано множество уникальных вещей, ни одна из которых не имеет и в обозримом будущем не будет иметь консольного аналога, — скажем, производство модов. Знаете, сколько созданных пользователями моделей самолетов вошло в MSFS 2001?.. Три сотни! Нет, что ни говорите, а PC уготована вечная жизнь».

Не отпускаю пуговицу. А будут ли у нас какие-нибудь развеселые игры — чтобы гонять их на последних моделях GeForce?

С.М.: «Как вы могли заметить, в последние полгода-год Microsoft придерживается следующей стратегии разделения игр по платформам: для ПК производятся продукты тех жанров, где имеют принципиальное значение широкие возможности управления и высокое разрешение экрана, — FPS, RTS, RPG, Вотчина Xbox — игры преимущественно однопользовательские и те, в которых вы можете безболезненно для собственного рассудка употреблять геймпад: спорт, гонки, файтинги. Но вообще, конечно, только покупатели скажут нам правду».

Спасибо. Кланяйтесь Скалли.

#### УТРО ВНУТРИ

6 декабря, 12:14.

Местный Starbucks. Слова "двойной эспрессо" понимают своеобразно: готовят кофе в микроскопической чашечке ровно в два раза крепче обычного. Сердце делает подъем-переворот к горлу и пускает счетчик оставшихся до инфаркта секунд чуть быстрее. Через 16 минут назначена аудиенция с Клиффи Би (Cliff "Cliffy

B." Blezhinsky), CEO Epic Games, но никак не отпускает предпоследний ВПЗР (последний, напомним, — Андрей Левкин) Крусьанов. "Ночь внутри". Страшные, глупые слова. Шаман. "Из него рвалось бешенство". Боже, дай мне умение писать хотя бы на четверть так свирепо. Пожалуйста.

Блежинский носит по золотой серьге в каждом ухе и говорит, что с компанией, состоящей из 20 человек, можно сворачивать зверсты и делать игры, в которые будут играть миллионы. "Я прогуливал школьные занятия в залах игровых автоматов — скапливал жетоны Street Fighter 2 и Mortal Kombat". Потом случилась игра Jazz Jackrabbit, прибили от продажи которой позволили семнадцатилетнему Клиффи, тогда еще не красившему волос, съехать из родительского дома и снять квартиру. "Сейчас мы приходим к публикешу и говорим, когда выйдет игра, — никак не наоборот. Мы не зависим ни от кого ни в финансовом, ни в каком-либо ином смысле. Мы приносим прибыль именно благодаря небольшому размеру компании. И тому, что придерживаемся принципа "одна игра за раз". Мы не дробим команды внутри студии".

Встаю, "Game.EXE, the only Russian computer gaming publication, Andrey Ohm, esq." Давайте проясним одну вещь. Legend сейчас работает над Unreal II. Digital Extremes делает Unreal Championship для Xbox. Чем же занимается Epic?

Клиффи изменившимся лицом бежит прочь.

К.Б.: "Вообще-то я не хотел об этом здесь рассказывать... Да, мы делаем нечто под названием Current Project X. Полноценные одно- и многопользовательские составляющие. Новейшая модификация Unreal Engine. Вообще, знаете, мы нацеливаемся на игру, которая потребует у вас 10-15 часов на то, чтобы пройти себя полностью, при этом происходящее на экране интенсивностью будет напоминать вам видеоклип. Давайте я прямо сейчас открою вам страшную девелоперскую тайну. Диктофончик работает?.. Существует "правило трех": каждое действие в современной игре вам приходится повторять не менее трех раз. Не менее



Блежинский носит по золотой серьге в каждом ухе и говорит, что с компанией, состоящей из 20 человек можно сворачивать зверсты

трех однотипных пазлов. Не менее трех эпизодов с прыжками. Не менее трех пробежек за ключами соответствующего цвета. Разработчики делают это совершенно сознательно — чтобы игра казалась вам более протяженной. В Current Project X мы намерены от подобного отказаться».

(Через некоторое время Блежинский сознается, что специально для нового проекта в Epic оборудована новейшая студия motion capture, управление которой позавидует и Лукас, а на постоянную работу переманен motion capture director из Midway.)

Сбросив с хвоста вашего обозревателя, Клиффи немного успокаивается и продолжает вещать корейцам об организации труда в Epic. "Я чувствую себя комфортно с людьми, которые любят работать по выходным. Знаете, как я организую свое время?.. Прихожу в офис около часа дня, в семь вечера еду домой ужинать и общаться с женой. Потом, часов в десять вечера, я возвращаюсь на работу уже всерьез и тружусь до двух-трех-четырех ночи. Ночь — самое креативное время, не правда ли?"

Правда. Как мы с вами знаем, в будущем есть место только для трудолюбивых. Остальные торгуют на пыльной обочине солеными огурцами и фальшивыми моторными маслами.

## МАЛОЕ ИЗБАВЛЕНИЕ

7 декабря, в Сеуле утро.

После вчерашнего сеанса приобщения к национальной кухне полгостиничного номера (11 этаж, четырехспальная кровать, панорамное окно, по которому, кажется, постоянно показывают расщеченный неоновыми иероглифами киберпанк) усеян пустыми бутылками из-под минеральной воды Evian. В желудке пылает пионерский костер. Дыханием, подобно зммериковской Годзилле, можно сжечь средних размеров дом.

"Великое избавление", душоно-ватый британскоподданный палп-фикшн "с традициями", летит, кувыркаясь, в стену, — через полча-са Брюс Шелли (Bruce Shelley) демонстрирует доверенным лицам (среди которых только мое можно с определенной долей достоверности назвать европейским) последние достижения на ниве выведения блануитов как в муммииретурне.

Шелли, похожий на взрослого и заматеревшего Карлсона, говорит гулким, как из бочки, голосом: "Главное в стратегической игре — простота управления. Я тут спросил местных журналистов, что они думают по поводу этой, как бы ее, Empire Earth. Говорят, очень сложно свынкнуться с интерфейсом". Это еще очень нежно сказано.

Age of Mythology (AoM) между тем выглядит как никогда бодро. Специально для этой конференции собранный build показывает бегущую по необитаемому острову обезьяну. Обезьяна отбрасывает тень

такого качества, что играющие через стену в Quake 3 финалисты WCG одновременно вздрагивают и испуганно смотрят друг на друга, забыв о фрагбойстве. На проекционном экране конференц-зала быстро начинается тот самый развальный неадекват, что так безоглядно пленил меня полгода назад в Лос-Анджелесе: по небу летают огненные птицы, огромные навозные жуки ползают по тротуарам древней Хургады, а юнит, отреккомендованный Брюсом как Огненный гигант, больше всего похож на трехвокального бомжа, уронившего себе в карман тлеющий окуроч.

"Эту модель мы заменим", — быстро отвечает Шелли на невыказанный упрек. В близлежащем океане купаются случайные слоны. "Знаю, так называемым хардкорным игрокам плавать на слоников, но мы сознательно расширяем аудиторию игры — детям такое обязательно понравится".

В подтверждение с невидимого неба начинают сыпаться вызванные Шелли метеориты, быстро разыгрывая в местном Египте открывающую сцену из фильма позорника Майкла Бэя (Michael Bay) "Армагеддон" — некоторый недостаток изобретательности Ensemble по-голливудски испускает размахом. Медузы с горгонами перманентно обращают в камень неосторожных прохожих. Циклоп берет реципиента захватом из Tekken 4 и мечет через полкарты куда-то в горный массив (а может, и в море). Ледяной гигант, двоюродный брат давешнего бомжа, замораживает врагов на непродолжительное время — нужно будет держать под рукой команду палачей, чтобы резать загрузивших беззащитных соперников.

Шелли между тем открывает пионерские тайны: "Мы в Ensemble фактически запустили новую линию продуктов: я совершенно не исключаю, что когда-нибудь вы услышите об Age of Empires 3 и Age of Mythology 2". Кто бы сомневался.

## УЛИКИ

8 декабря, 8:50, Суwon.

Штаб-квартира Samsung. Посетителей встречает холодильник с жидкокристаллическим экраном повышенной контрастности во лбу. По холодильнику, как объясняет PR-сотрудница, можно смотреть мультфильмы, писать гадости в комментариях к чьим-нибудь записям в Live Journal,



Мой персональный Ленин выглядит: гарвардским MBA-студентом, носит безупречно полосатый костюм от Paul, кажется, Smith.

играть в тетрис и отправлять электронную почту.

Двумя часами, тридцатью километрами, бутылкой Evian и полусотней рассеянно пролистанных в такси страничек позже я жму руку Алекса Гардена (Alexander John Garden), исполнительного директора Relic, автора и идейного вдохновителя игры Homeworld, которая... Да что там, вы и так все знаете.

Мой персональный Ленин выглядит гарвардским MBA-студентом, носит безупречно полосатый костюм от Paul, кажется, Smith, смотрит на мою визитную карточку и расплывается в счастливой улыбке. "Ах, Game.EXE (Гарден произносит как "икси"). — А.О.!! Ваш номер с HW на обложке висит в рамке в моем кабинете! Конечно, подождите после лекции, побеседуем".

Несколько минут спустя Гарден излагает корейцам вполне безумную теорию собственного сочинения о том, что Интернет является, натурально, живым организмом. На галерке что-то сосредоточенно конспектируют Клиффи Би и Тим Суини (Tim Sweeney, главпрограммер Epic). Покончив с Интернетом, Алекс переходит к философии игоразработок: "Вот мы в пустыне. У вас есть "Хаммер" с "листрой" и три ящика пива. Вы катаетесь вокруг меня и распеваете странные песни. У меня — только бутылка воды и карта. Знаете, чем все завершится? Вы так и будете



Шелли, похожий на взрослого и заматеревшего Карлсона, говорит гулким, как из бочки, голосом: "Я совершенно не исключаю, что когда-нибудь вы услышите об Age of Empires 3 и Age of Mythology 2".

нарезать круги, пона не кончится бензин (а он рано или поздно кончится), а я вскоре доберусь до цели. Где получу свою "Феррари".

Английско-корейский переводчик-синхронист несколько запаздывает, что приводит к любопытному спецэффекту: над шутками Гардена смеется только мы с Блехинскими и Суни, аудитория же заливается веселым гоготом лишь спустя некоторое время.

Чуть позже.

А.Г.: "Relic под управлением Microsoft и Vivendi/Universal работает сейчас над 7 проектами".

Странный животный звук в динтофоне.

А.Г. (продолжает): "Две игры в полноценной разработке, одна (мы дружики называем ее NSP — next secret project) в стадии препродукции и четыре в виде предварительных набросков. С NSP вообще любопытная история: у всех, кому я показываю концепт, начинается форменная истерика. Они звонко хлопают себя по лбу, заливаются веселым идиотским смехом и бросаются мне на шею. Впрочем, стоп. Если я расскажу вам еще хоть слово больше, на стеклянную крышу COEX высадятся команды Microsoft в неваровых шлемах, вломат мне дубинками по почкам и уведут прочь. Больше никто никогда меня не увидит. Честно. Они так и делают".

Game.EXE: "Ладно. Тогда, Алекс, вопрос, ради которого я проделал эти восемь тысяч километров над Среднерусской возвышенностью и гостеприимной Монголией: что с Homeworld 2?"

А.Г.: "Игра НЕ отменена. Даже не думайте об этом. Больше, к сожалению, ни слова — мы избрали стратегию многозначительного молчания, и если я проболтаюсь, то в ту же секунду на крышу COEX высадятся команды Sierra в неваровых шлемах и..."

Искренне сочувствуя алексовым почкам.

EXE: "Алекс, каково было делать Homeworld? Что чувствует создатель чуда?"

А.Г.: "О, я скажу вам, что я чувствовал. Игра стоила нам 2,6 миллиона долларов вместо запланированных шестисот тысяч и разрабатывалась на два с половиной года дольше первоначально намеченного срока. За несколько дней до поступления коробки в магазины я сидел дома в жесточайшей депрес-

сии и думал, что это самая ужасная игра в мире, что нинто не будет в нее играть и что лучше мне пойти работать в "Макдональдс" подавальщиком..."

EXE: "Ужас. А что, Алекс, случилось с названием "Sigma"? Почему игра теперь носит повышенную дурацкую илчичу "Impossible Creatures" (IC)?"

А.Г.: "Как считает маркетинговый департамент Microsoft, IC лучше поддается локализации. К тому же, как выяснилось, в Японии водится одноименный с Sigma производитель компьютеров, и теоретически — теоретически! — мы могли иметь с ними всякие неприятные судебные проблемы".

EXE: "Разрешите тогда выразить вам признательность за верность ПК как игроплатформе".

А.Г.: "А дело в том, что мы больше не ПК-эксклюзивы... Впрочем, что это я. Еще слово — и на крышу COEX высадятся..."

Таксисты города Сеул носят белоснежные рубашки, снабженные галстуками, а в их машинах принудительно играет классическая музыка. Или звучат писклявые покемонские песенки. На выбор.

## U.S.S.R. RECONSTRUCTION

15 декабря, Москва, снаружи традиционная ночь.

Игра Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, как мы сообщали соответствующим некрологом, умерла онолополугодом назад вместе с Mythos Games и нашими надеждами когда-нибудь всадить пулю в лоб 32-битному полигональному сектоиду.

Встречаем теперь игру UFO: Freedom Ridge (UFO:FR).

Пресс-релиз Altar Interactive ([www.altarinteractive.com](http://www.altarinteractive.com)) гласит, что UFO:FR разрабатывается с высочайшего благословения Virgin Interactive ([www.vie.co.uk](http://www.vie.co.uk)) при консультационной и моральной поддержке Джулиана Голлопа (Julian Gollop) — если вы не знаете, кто это такой, то лучше, наверно, будет завершить чтение журнала и вернуться в ПТУ.

Пикантность ситуации заключается в том, что указанный Голлоп с удивлением заявил редактору сайта X-COM Tactical Command ([www.x-com.co.uk](http://www.x-com.co.uk)), что ни с какими просьбами о сотрудничестве от Virgin к нему не обращались. Джу-




Три кольца на дороге WCG что-то всерьез симулируют

лиан также в завуалированной форме дал понять читателям сайта, в каком месте он видел чешскопопаданную ремесленническую компанию Altar, чьи заслуги в настоящем моменту исчерпываются производством новаторской RTS Original War про Наташу Страновну и водну.

Свежеиспеченный главдизайнер UFO:FR Мартин Клима (Martin Klima), в свою очередь, заметил в интервью тому же сайту, что не собирается "обманывать потребителей, выдавая зарисовки из "Фотошопа" за оригинальные скриншоты из игры".

О том, что ответил Мартину Люциановичу Джулиан Джонкович, вы непременно узнаете из наших следующих выпусков. Игра UFO: Freedom Ridge намечена к выходу на Рождество-2002.

PS. Автор искренне благодарит российское представительство Samsung и лично Милу Масину, без которых ничего из вышеописанного ни в коем случае не произошло бы. 



Алексей Нестеров, Россия, серебряный призер первого первенства WCG на Ошане 3



# САМЫЙ ПРАВИЛЬНЫЙ ЧАРТ

**К**огда мы решили судьбу хит-парада игр по продажам (быть или не быть ему на ЕХЕ-страницах), вопрос о, мягко говоря, ненормативной эстетической ущербности данных от NPD Group (а именно их принято публиковать ВЕЗДЕ) встал со всей остротой. Американский имбецильный чарт — что? — давить, — как всегда, предельно нежно высказался по этому поводу ББ. — Давайте же посмотрим, что творится в дружественной нам Европе. Чо там у нас с Англией, Миша? Монет, хоть там нет гарипотероз и симов?.. Однако туманный Альбион, увы, не оправдал. «Канье же эти внгласансы — санс... — айсыньюрижировал ББ, изучив свежий английский «продажный» чарт (тот же гарипотероз, муча The Sims и Norton Antivirus 2002 в качестве бесплатного приложения). — Всё, в черту, поворачиваемся лицом к любимой Германии! Эти — не подведут. К тому же это один из самых больших европейских рынков. И менталитеты у нас общие. Миша, зри в немецкий норенс».

И правда, ББ как в воду глядел: НЕМЦЫ НЕ ПОДВЕЛИ ([www.vud.de](http://www.vud.de)). От вездесущего сопливого очкарико-верхом-на-метле избавились, похоже, не удаётся еще долго, но 15-е место единственного варианта The Sims, наличие в первой десятке наших любимых Stronghold и Operation Flashpoint, в такие попадания в чарт «Ил-2 Штурмовик» на пару с «Казаками» — это, согласитесь, почти ОНО.

В общем, в работу был взят немецкий чарт за декабрь с играми стоимостью свыше 28 евро». Ряды знакомы места мы слесно сократили этот немаленький список с 30 позиций до 20, не забыв при этом о «Казаках». Как же все-таки приятно видеть «наши игры» в иноземных топках...

Да, еще один момент. Разумеется, мы не могли ограничиться банальной перепечаткой даже самого замечательного хит-парада, поэтому попросили ведущих отечественных разработчиков сделать пару комментариев насчет того, повзвизгивал ли в него игрок. Тех, в которые они играли и о которых им есть, что сказать. Андрей, Дмитрий, Сергей, Владимир — спасибо вам, что нашли немного времени и поделились своими мыслями. До следующего месяца?

Место (предыдущее место)	Коп-во продаж в чарте	Издатель
Название		
1 (3)	1	
Harry Potter & the Sorcerer's Stone		Electronic Arts
2 (6)	1	
Empire Earth		Vivendi Universal
3 (1)	2	
Stronghold		Take 2 Interactive
4 (новинка)	-	
Return to Castle Wolfenstein		Activision
5 (4)	2	
Who Wants To Be A Millionaire? 2		Eidos
6 (2)	1	
FIFA 2002		Electronic Arts
7 (новинка)	-	
RTL Skispringen 2002 Mit Martin Schmitt		THQ/RTL
8 (5)	1	
Football Manager 2002		Electronic Arts
9 (10)	6	
Operation Flashpoint		Codemasters
10 (20)	1	
Zoo Tycoon		Microsoft
11 (новинка)	-	
Star Trek: Armada 2		Activision
12 (новинка)	-	
Silent Hunter 2		Ubi Soft
13 (13)	2	
Who Wants To Be A Millionaire? Junior		Eidos
14 (11)	1	
Tom Clancy's Ghost Recon		Ubi Soft
15 (новинка)	-	
The Sims (DVD-box)		Electronic Arts
16 (18)	1	
Flight Simulator 2002 Professional Edition		Microsoft
17 (новинка)	-	
Star Wars: Galactic Battlegrounds		LucasArts
18 (7)	1	
Civilization 3 Special Edition		Infogrames
19 (новинка)	-	
IL-2 Sturmovik		Ubi Soft
20 (8)	3	
Commandos 2: Men of Courage		Eidos
...		
26. (17)	12	
Cossacks; European Wars		CDV

Чарты смотрим и мнения собираем Михаил СУДАКОВ.

**Андрей "Крекс" КУЗМИН (K-K LAB, генеральный директор)**  
У игр есть один суперпоказатель, который затмевает все халябные и ругательные отзывы. Прошел до конца или не прошел. Без читов. Сухой и емкий критерий. Return to Castle Wolfenstein я прошел 1,75 часа сначала на "харде" по технологии save/load, то есть не давая в себя выстрелить и не вызывая тревогу даже там, где этого не требовалось, а потом... снова на "харде", но уже без зливи/восстановления — по урганной методе "не останавливаясь убить всех" проглотил весь "гонимый". Иначе говоря, что удралось. Хотя и оказался слишком уж простой, мог бы сделать как в Max Payne — где после прохождения открывались уровни с повышенной сложностью для гололозов. Запомнились эпизоды в разрушенном войной городе. Архитектура и атмосфера — пять баллов.  
В целом: не Беах, но Очень Добротная Вещь. Отличный аркадный шутер в копилку. Но не сиял на. Много, по-моему, это обилие толку. Ждали реставрации Tex Samых Оущуений. Ан нет. Жалело, что не играл пона в мультиплеер, судя по асцену, он хорош.



**Дмитрий АРХИПОВ ("Акселер", вице-президент)**

Я играл в обе Commandos, и от второй части ожидал несомненно большего в плане геймплея — игра по-прежнему мне слишком простой! Прокачивает она гораздо больше, чем и, наоборот, чем оригинальная SamPaindos. Я, конечно, искренне засмущался худшими, но дизайнеры миссий явно подкачали. Им следовало бы говорить более аркадно и увлекательно. Фантастично под конец игры я действовал всего одним персонажем и прекрасно при этом чувствовал.



**Сергей ОРЛОВСКИЙ (Nival Interactive, генеральный директор)**

Civilization 3 немного разочаровала. Мало того что с ней практически нет нововведений, так еще и сильно изменен баланс в сторону развития коррупции, настолько, что развивать империю большого определенного размера не имеет смысла — это ведет к преобладанию экономической составляющей над военной и к конечному итоге и рутине. А вот Stronghold настолько понравился, что я прошел его полностью. Очень хороший пример, когда небольшие смежные акценты в обычной RTS приводят к довольно свежему геймплею... Нечто похожее было в Max Payne, правда, это другой жанр...



**Владимир НИКОЛАЕВ (Burut Creative Team, директор студии)**

Несмотря на то что игра использует трехмерные технологии, Empire Earth очень сильно напоминает Age of Empires и "Казаков" — как по геймплею, так и по графике. Интересно, что развитие мира происходит в исторических временах до эпохи сверхзвуковых технологий. Замечным новшеством, которое впечатляет, является несомненно развивающиеся караванные пути. Первоначально наличие караванов, представляющих собой не примитивную стратегию, а некое подобие квеста. В целом — средний проект с хорошей графикой и неплохими игровыми процессом.

И два слова о Civilization 3. Общие принципы геймплея, заложенные старинной Мейером еще в древних Colonization и Civilization и неоднократно опробованные в десятках игр (различные модификации "Цивилизаций", Alpha Centauri и др.), остались, в сущности, прежними. Третья часть оставляет впечатление очень качественно выполненной работы: отличная графика, достойное звуковое оформление, логичные изменения в давно испробованной концепции... Это и есть Civilization 3.

# ВИДЫ НА УРОЖАЙ ПК-ИГР: ФЕВРАЛЬ-МАРТ 2002 Г.

**К** сожалению, не летний месяц декабрь был настолько беден релизами, что мы, признаться, впали в депрессию. Вот избранные стоны, что я с легкостью выбрал из недр собственной ИСГ:


Скар: "Когда же это закончится, Торг их разбери!" Да, ролевое голодание — вещь неприятная.

ОМХ и ОМ, почти в пандан: "Требуем принять меры!" Ребята успели уже соскучиться по самым заурядным RTS.

Дедушка Пэкз (вероятно, грозно шевеля густыми бровями): "А подать сюда второго 'Сэма'?" И ведь дождался!

Словом, мы нуждались в надежде. И она появилась — в виде спис-

ка релизов, намеченных на первый квартал 2002 года. Мы поняли, что игры все-таки будут выходить, моментально обрели покой и решили поделиться своей радостью с вами. Как вы догадались, речь идет о ПК-играх, которые, ВОЗМОЖНО, выйдут в февралемарте (когда появится этот номер журнала, январь будет уже не актуален, но и этих 70 позиций (за вычетом откровенных "дирижантеров") хватает за глаза. Не обижайтесь на нас, если некоторые прогнозы не сбудутся, — вы и сами знаете, что в игровой индустрии каждый день случаются какие-то пертурбации. Duke Nukem Forever, на который уже принимает заказы

Amazon.com, может хоть завтра "перепрыгнуть" на полгода вперед — ведь с ним случилось подобное не один раз. Mafia, дата релиза которой за последнюю неделю (речь о начале января. — Прим. ред.) переносилась два раза, сейчас намечена на март, но кто может поручиться за точность этого срока? Даже "Логрус", который будет переводить эту игру, НЕ МОЖЕТ. Что уж с нас спрашивать... В общем, коллеги, потирая руки в предвкушении Morrowind, WarCraft 3, Unreal 2 и HoMM IV, не забывайте держать пальцы скрещенными. На удачу. 

Михил СУДАНОВ.

Игра	Дата релиза	Издатель	Компьютер	Дата релиза в России	Компьютер	Игра	Дата релиза	Издатель	Компьютер	Дата релиза в России	Компьютер
"Скорая помощь"	25 февраля	"Бука"				Imperial Galaxies II: Genesis	март	CDV Software			
"Утопическое"	18 февраля	"Бука"				Jack's Attack Squadron	февраль-март	Xicat			
"Тайлер"	11 марта	"Бука"				Joe Knight 2	1 марта	Activision			
"Тайлер мэри" (Privater)	февраль	"Амелта"				Knights of the Cross	март	Gamma	"Амелта"	1 марта	"Рыцари креста"
AI Rising	1 марта	Warhead	"IC"/Nival	2 квартал		Legend 2	1 марта	Warhead			
Adia	1 марта	Warhead				Look On: Modern Air Combat	26 февраля	Ubi Soft			
Anti-Matter RTS	март	3DO				MI Amato's Clash	1 февраля	Infogrames			
As Falas	4 февраля	FishBank	"IC"/Nival	2 квартал		Mafia: City of Lost Heaven	март	Take 2 Interactive	"IC"/Nival	неизвестно	
Born Bosses	4 февраля	FishBank	"IC"/Nival	2 квартал	"Батерки"	Magix & Magic IX	29 марта	3DO		"Бука"	март
Burn Moon Chronicles: Winds of War	25 марта	Dynamichits				MASCAR Racing 2002 Season	12 февраля	Vivendi Universal			
COV SEAL	февраль-март	JeJoBa	"Pezzan-M"	март		Neopets: The Quest Must Die	1 февраля	Neologic			
Call of Duty	4 февраля	FishBank	"IC"/Nival	неизвестно	"Sok Kyrgyz"	Neopets	март	CDV Software			
Cargo System	4 февраля	Dynamichits				Realiti Deathmatch	март	JeJoBa	"Pezzan-M"	февраль	
Command & Conquer: Renegade	25 февраля	Electronic Arts				RIM: Battle Planets	15 февраля	FishBank	"IC"/Nival	1 квартал	"Батерки"
Crim Patrol	1 февраля	Digital Pictures				Rock Manager	март	Pan Interactive	"IC"/Nival	1 квартал	
Dark Age of Camelot	1 февраля	Warhead				Servant Sam: The Second Encounter	5 февраля	CDV Games	"IC"/Nival	февраль	
Dark Planet: Battle for Northall	февраль	Ubi Soft				Solar	февраль-март	Ubi Soft			
De Herd: Netherland Plaza	12 марта	Vivendi Universal				Soldier of Fortune 2: Double Helix	17 февраля	Activision			
Dragon's Lair 3D	1 февраля	Ubi Soft				Star Trek: Bridge Commander	4 марта	Activision			
Dark Nebula: Frontier	8 марта	3DO Games	"IC"/Nival	неизвестно		Student	февраль	Phonogram			
Dark Nebula: Endangered Species	10 февраля	3DO Games				Tahoe Worlds	март	THQ			
Star Trek: 20th Anniversary	8 марта	Bethesda				Tony Hawk II Pro Skater 2	март	Activision			
Emergency Room: Paramedic	1 марта	Vivendi Universal	"Hobby dux"	20 января	"Одесский пиндос-1"	Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge	12 февраля	Electronic Arts			
Battle Agent	15 марта	Asura				Ultima III	март	Infogrames			
Escape From Alcatraz	февраль-март	CDV Software				USA Racer	22 февраля	Direx			
F1 Racing Championship 2	14 марта	Ubi Soft				Valkyrie Chronicles	1 марта	Panacea			
Fox Wheelie USA	10 марта	Ubi Soft				Valkyrie	28 марта	Ubi Soft			
Freedom Force	14 марта	Electronic Arts				Virtua Tennis	март	Empire Interactive			
Great Train Mission Park	март	Ubi Soft				War Commander	март	CDV Software			
Global Ops	март	Electronic Arts				WarCraft 3	февраль-март	Vivendi Universal			
Harpoon 4	февраль-март	Ubi Soft				Warheads: Battlecry 2	28 марта	Ubi Soft			
Heroes of Might & Magic IV	28 марта	3DO	"Бука"	март	"Торк"	World of Warcraft	8 февраля	Microg	"Hobby dux"	март	
						World War II: Panzer Claws	февраль-март	Duxco			
Hotho's Guide to the Galaxy	февраль-март	Pan Interactive	"IC"/Nival	февраль-март	"Андрейский по Галактике"	Warrior Blade	1 февраля	Ubi Soft	"Амелта"	февраль	"Батерки-галактика"
Heroes: Road Trip	26 февраля	Ubi Soft									

Дата выхода	Апр. 2002 г.
Разработчик	Revolt Games
Издатель	Руссобит-М
www.revoltgames.com	www.russobit-m.ru

Космический симулятор с рядом уникальных особенностей (см. ниже) и исполнением команды, занимавшейся прежде (впрочем, почему прежде? — и позже) только локализациями.

#### ОСОБЕННОСТИ

Реалистичное управление космическими кораблями, живущее в сторону ньютоновской физики, для вида управления водными (обычный и АТС-подобный), шесть типов управляемых кораблей, 20 миссий и миллионный сюжет.

**К**акая нелегкая побудила молодую Revolt Games выбрать для своего первого самостоятельного проекта жанр боевого космического симулятора, понять довольно сложно. Неблагодарное, скажем честно, занятие: один неверный шаг, и ваша игра не знает, куда деваться от стыда, а строгий рецензент, прошедший сквозь зубцы: «Сюжет (графика, управление, баланс оружия, структура кампаний) — ноль», — любовно дышит на печат с «Навыбором» — и откладывает ее в долгий деревянный ящик. Помните,

# БЕЗУМСТВУ ХРАБРЫХ

## Поиски дома

Михаил СУДАКОВ

что случилось с обеими частями Descend: Freespace? А как досталось Bang! Gunship Elite? Говорю же — рискованный жанр. Только сумасшедший захочет с ним связываться.

Именно с одним из таких безумцев и довелось нам побеседовать. Разумеется, переписка, даже самая основательная, не способна заменить личного общения, но игра Homeplanet, о которой пойдет ниже речь, находится в той стадии разработки, когда тревожить ее авторов по пустякам («А как бы кораблем покрутить, а?») считается дурным тоном.

Повторюсь: то, что мы знаем о Homeplanet, дает нам полное право называть игру «типичным боевым космическим симулятором». Никакой торговли, никакого свободного поиска, самое пристальное внимание к сюжету (война кланов, контакты с пришельцами и т.д.), дробление игры на отдельные миссии и проч. Знакомо, знаете? Погдите, не спешите перелистыв-

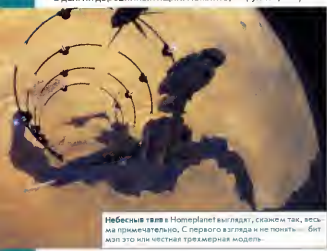
вать страницу: Revolt Games весьма серьезно настроена снабдить игру Реалистичной Физической Моделью им. И.Ньютона и от души приправить Нешуточными Стратегическими Элементами, каковые проектам вроде Wing Commander и не снились. Собственно, первый вопрос, заданный руководителю проекта Алексеем МЕДВЕДЕВУ, был именно о них:

**Game.EXE:** Что бы это значило: «нешуточные стратегические элементы»?

**Алексей МЕДВЕДЕВ:** Пока у нас запланировано два вида управления введением. Первый, традиционный для симуляторов, — по определенной клавише или через меню выбора команд. Второй же характерен для RTS-игр: перед игроком появляется двумерная карта, на которой мышью можно будет выбирать корабли и отдавать им приказы. Это то, к чему все привыкли в стратегиях.

**Game.EXE:** ОК, а можно чуть подробнее о «реалистичной физической»? Не боитесь, что она отпугнет игроков, привыкших к классическому управлению?

**А.М.:** Если честно, немного боюсь. Да, такая летная модель непохожа на классическую. Да, к ней придется привыкать. Да, вероятно, она не понравится многим. Но, с другой стороны, у нее есть существенные плюсы. Во-первых, реализм. То есть игру можно будет смело называть симулятором —



Небесные твари в Homeplanet выглядят, скажем так, весьма примечательно. С первого взгляда и не понять — был ли это или честная трехмерная модель.

## THE ROCK IS DEAD

6 декабря, Homeplanet Fed  
(www.homeplanetfed.com)

Оказывается, имя старичка Оззи Осборна (Ozzy Osbourne) стоит очень недешево. Разработчики игры Ozzy's Black Skies, о которой мы рассказывали в июльском номере за прошлый год, хорошенько завесили все «за» и «против», пришли к выводу, что их проект будет чувствоваться себя гордо увереннее (особенно в области финансов),

вернувшись к оригинальному названию Savage Skies. Таконо, мол, и в истине поближе.

Поклонники Оззи рыдают во весь голос и грозятся пойти на баррикады. Кое-кто даже утверждает, что нечестивый разработчик сперва avvolio «пользователи» честное имя Осборна с тем, чтобы игру заметили в прессе, а затем негло оклеивали легендарного рокера, обаннива его в скандальное (не самое, надо за ме-

туть, абсурдное предположение). Тем временем представители компании iRock утверждают, что игра находится в стадии шлифовки баланса и вот-вот будет готова. А что касается Оззи... Оззи упоенно гастролирует. Ему ие до игр.

## КОЕ-ЧТО О ТОНИ

17 декабря, PlanetPS2  
(www.planetps2.com)

Пока до наших вечно отстоящих от всякой игромоды ПК

все еще недогнались замечательная (10 баллов от по-английски сдержанного сайта GameSpot UK) и при этом отлично продающаяся на консолях игра Tony Hawk's Pro Skater 3 (см. новость о ней в прошлом номере июньского номера). Activision уже успела объявить о начале работ (окончание — в 2003 году) над четвертой частью именитого сериала, снова поручив ее нашей любимце Neversoft

При создании игры  
было потрачено 4 маленьких коробочки  
и пластилина  
пошло 7 кроликов

# ЛОХОТРОНЩИК: CRAZY LOTO



**RUD**  
PROMO

ДАЖЕ В ПЛАСТИЛИНОВОЙ СТРАНЕ  
СУЩЕСТВУЮТ ФИНАНСОВЫЕ ПРОБЛЕМЫ.  
ВАМ ПРЕДСТОИТ ОЩУТИТЬ СЕБЯ В ШКУРКЕ  
БЕДНОГО БЕЗРАБОТНОГО МАЛЬЦА, КОТОРЫЙ  
ЗАДОЛЖАЛ МЕСТНОМУ ВОЗВАНУ 1500\$.  
А С НИМ ЛУЧШЕ НЕ ИЮТИТЬ, У БРАТВЫ  
ДЛИННЫЕ РУКИ, НО К ОЩАСТЬЮ В  
ПЛАСТИЛИНОВОЙ СТРАНЕ ОТКРЫЛАСЬ  
ЛОТЕРЕЙНЫЙ КИОСК, В КОТОРОМ МОЖНО  
ЗАРАБОТАТЬ ЗАБЕЖНЫЕ ДЕНЕЖИ  
ДОБЫЧА ДЕНЕГ ОБЕЩАЕТ ВЫИГРЫШ ДОЛГОИ И  
УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ. В КИОСКЕ ВАС ВСТРЕТАТ  
3 КЛАССЫ, КОТОРЫЕ ПРЕДЛОЖАТ ВАМ  
ПОИГРАТЬ В ЛЮБУЮ ИЗ 63 ИГР.

МИНИМАЛЬНЫЕ  
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ  
PENTIUM 200  
16 MB RAM  
4X CD-ROM  
VIDEO: 1MB SVGA  
2MB НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ  
WINDOWS 9X  
DIRECTX 5



**бука**  
PROMO

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВОГО ЗАКАЗА ОБРАЩАЙТЕСЬ ПО ТЕЛ. (0800) 505 10 5-40  
E-MAIL: MARKET@BUKA.COM

НЕ  
ПРОВЕРЕНО  
ЕНЗУРОЙ

пусть и несуществующих космических кораблей, но мы безбоязненно можем заявить, что примерно так эти корабли и должны летать. Во-вторых, благодаря этой физике будет возможно, двигаясь в одном направлении, стрелять в другом или же стрейфиться, — очень полезная возможность, особенно для защитного маневра. В-третьих, сам геймплей изменится. Он не будет похож на классический. Хороший пример — симуляторы самолетов Второй мировой войны и современные. Их динамика, действия игрока и AI разительно отличаются! Вот и мы подразумеваем переход на другой уровень взаимодействия. Так, много внимания будет уделено средствам ведения радиоэлектронной войны и противодействию им.

**EXE:** Раз уж заговорили о военных действиях... Насколько сильно различия между кланами в части оснащения кораблей и тактики боя?

**А.М.:** Именно так, различия будут казаться как раз оснащения и типов кораблей, а также их поведения. Скажем, клан Тройдэн (клан игрока, изгоняемого с родной планеты и бегущего от врагов. — **М.С.**) — это прежде всего ученые. Пусть вас не смущает это слово, оно никак не характеризует клан с точки зрения морали, скорее обозначает основательный подход ко всему, в том числе и к тактике ведения космического боя. Движан, который подползает к погоне, чтобы завоевать авторитет среди других кланов и, возможно, войти в коалицию с кланами Ронго и Плэктор, — прямая ему противоположность: его основная задача — сопровождение кораблей флота погоны; однако если этому клану все же приходится воевать, ребята показывают себя настоящими громилами. Пилоты кораблей очень хорошо подготовлены и действуют крайне слаженно, предпочитают быстро уничтожать всем скопом по одной цели за прием.

О кораблях. Здесь тоже все не так скучно. К примеру, клан Тройдэн бу-



Орбитальный истребитель Rex. Многофункционален (чувствует себя одинаково уютно как в космосе, так и в воздухе), но не слишком эффективен.

дет обладать "традиционными" типами кораблей (орбитальный истребитель (да, бои будут проходить как в открытом космосе, так и на орбитах планет), истребитель, перехватчик, бомбардировщик и штурмовик), зато у его соперников вы увидите любопытные симбиозы.

**EXE:** А сколько кораблей позволено менять игроку в течение игры? И подлежат ли они какой-либо модернизации?

**А.М.:** Игроку доверят лишь шесть кораблей из списка, насчитывающего свыше шестидесяти. Так продиктовано нашим сюжетом, и так решили мы, исходя из реализма. Конечно, в процессе игры кораблей коснутся легкие изменения, но в основном вам придется летать на одних и тех же машинах — это если не учитывать возможность оснащения различными типами вооружения.

**EXE:** Предусмотрены ли сравнения с инопланетными расами или контакты с ними нужны исключительно для получения новых технологий?

**А.М.:** Нет, боев с инопланетянами не будет. Мало того, у землян нет ни малейшего шанса устоять против агрессии. Человечество даже в столь далеком будущем все еще летает на реактивных двигателях. Конечно, их нельзя сравнить с современными, "долгоплыми", но все же антигравитация им пока не доступна. Зато ею владеют пришельцы, и они, кстати, вовсе не инопланетяне. Но это отдельный разговор...

Перехватчик Zong. До зубов вооружен и очень быстр. Основной недостаток — низкая маневренность и паршивая защита

**EXE:** Какими графическими изюминками может похвастаться движок игры? Без модной графики вам будет трудно завоевать любовь игроков...

**А.М.:** Запланирована поддержка некоторых новомодных вкюстей вроде Dot3 Bump-Mapping, Pixel & Vertex Shaders и, а возможно, технологии TRUFORM. Будет красиво!

**EXE:** Верим. И последний вопрос: что еще, помимо ньютоновской физики и возможности волю покомандовать, отличает вашу игру от других космосимуляторов?

**А.М.:** Во-первых, как я уже говорил, несколько иной геймплей, непривычный любителям традиционных симуляторов. Во-вторых, любопытная идея существования третьей силы — Земной конфедерации, которая в зависимости от действий игрока либо начнет помогать клану Тройдэн, либо останется нейтральной, либо будет воевать с кланом (так вот ты какой, нелинейный сюжет! — **М.С.**). В-третьих, выбор ору-

(все присутствующие встают и громко произносят: "Слава тебе, гонимый!").

Несколько странно рассуждать об игре, предвещающую часть которой видел разве что в снах и многочисленных видеороликах, однако, зная репутацию Neversoft на популярном скейт-симуляторах, ни о чем плохом думать не получается. Если товарищи обещают улучшенную графику, еще большую интерактивность,

количество скейтеров, видоизмененную приближающуюся к населению небольшого северного городка Нарьян-Мера, и спикер-треков размером с "Ветхий завет", — значит, так тому и быть.

## КОЛЬЦО ВЛАСТИ

7 и 18 декабря, Business Wire ([biz.yahoo.com](http://biz.yahoo.com)) Забавная ситуация сложилась с правами на The Lord of the Rings. 7 декабря прошло-

го года компания Vivendi Universal Publishing объявила о заключении сделки с Tolkien Enterprises, по которой первая получает эксклюзивное право на издание всевозможных игровых продуктов, базирующихся на трех книгах знаменитого толкиновского эпика. А через полторы недели (то есть 18 декабря, за день до премьеры первого фильма по мотивам) о скорейшей сделке с ней менее эксклюзив-

но проинформировали New Line Cinema, которая и отвечает за экранизацию саги, объявив Electronic Arts.

Обе компании, надо заметить, жутко гордятся собственными приобретениями и друг на друга внимания стараются не обращать, что у сторонних наблюдателей волей-неволей вызывает покровительственную усмешку. Ни одной игры для ПК, к слову, до сих пор так и не объявлено, но с вероят-



ния оказывает очень сильное влияние на тактику игры. Вы помните, как это возмущает на геймплей MechWarrior? Так вот, подобная система существует и в нашей игре. Ведь реалистична не только физика полета, но и вся физическая модель мира. Например, у оружия есть отдача, можно даже повторить подвиг капитана Врунгеля, известного стрелка пробками из бутылки с шампанским! Без шуток, такие случаи, когда отдача способна отбро-

сит вас далеко назад, если мощности двигателей будет недостаточно для компенсации силы, действующей на корабль, вполне возможны. Наконец, это иная вселенная, иные планеты. Неужели вы не хотите помочь своему клану?

**А.М.:** Хотим, хотим! Не меньше, чем увидеть Homeplanet в живую. Ждите в гости в самом ближайшем будущем. И спасибо за ответы!

**А.М.:** Не за что, всегда рады!



Истребитель Slider. "Почвыские динамические характеристики с легкой компенсацией — отличной маневренностью и хорошей тягой — хорошему оружию" (цитата с официального сайта игры)

## SUDDEN STRIKE 2

www.suddenstrike.com	
Дата выхода	2 кв. 2002 г.
Жанр	RTS
Разработчик	Fireglow
Издатель	CDV Entertainment AG
	www.cdv.de

**С**вершилось: 21 декабря пр.г. прогерманский издатель CDV наконец-то официально подтвердил факт разработки сиквела к обожаемой многими powergamer'ами (и лично мною) мозголомной стратегии Sudden Strike (на Руси — "Противостояние-3"). Шаг, на мой взгляд, и не очень-то нужный. Запоздалый шаг. Чистая, одним словом, формальность. Почему? Объясняю. Номер раз: уже около двух месяцев достоверная информация о разработке игры, подкрепленная скриншотами и заявлениями от Fireglow, просачивается (и даже бьет ключом) на различные фан-форумы в Сети. Номер два: такая замечательная игра не может обойтись без продолжения. Фанаты не простят, а издатель выгонит на улицу.

Питерская Fireglow на улицу выгонять не желает, и поэтому Sudden Strike 2, по утверждениям главных землекопов, превзойдет все наши ожидания. Кроме одного: движок останется прежним. Впрочем, подобными заявлениями кого-либо в наши дни смутить непросто — знакомство с компанией Westwood и лично серий C&C имеет свои плюсы.

## КОММЮНИКЕ

Итак. Как говорить, и снова в бой. В новых кампаниях на тему — правильно — ВОВ (в импортном варианте WWII) разработчики сталкиваются с проблемами: пять держав: к уже имеющимся России, Германии, США и Великобритании присоединяется незаслуженно забытая Япония — и это меня особенно вдохновляет. Как вы помните, в SS юниты каждой из сторон говорят на родном языке. Таким образом у всех игроков появляется неплохая возможность не только подучить английский или немецкий, но и ознакомиться с японским языком — на случай непредвиденной командировки. Мало ли что в жизни случается.

В результате увеличения воюющих сторон числом до пяти штук общее количество разнообразных юнитов в игре с легкостью переваливает за



тремя сотнями. Среди прочей техники в списках новобранцев фигурируют крейсеры, десантные катера, баллистические ракеты "Фау-2", грузовые самолеты, броне- и просто поезда. С последними так и вообще сказка: мы сможем манипулировать железнодорожным полотном не хуже белорусских партизан: минировать, уничтожать и чинить обратно.

ностью 67% можно быть уверенным в том, что как минимум один релиз подоспел к выходу фильма The Fellowship of the Rings на DVD, который планируется этой осенью.

## ПОСЛЕДНИЙ СЕЗОН РЕЗИДЕНТА

20 декабря, CNN/Money (money.cnn.com). Величайший эксперимент в истории компьютерных игр

под названием Majestic, ставший своему автору — Electronic Arts — порядка 5-7 млн. долларов, с успехом провалился, о чем удрученные представители компании не преминули сообщить буквально на днях. Напомним, что основной особенностью Majestic, позиционировавшейся как "психологический веб-триллер", было прямое взаимодействие с игроком. Вы регистрирова-

лись, отправляли в EA свои данные, указывали желательный уровень погружения в игру и начинали распылять какой-нибудь хитрый заговор, время от времени получая от игры телефонные звонки, письма по электронной почте, факсы и прочий "скам".

Задумка, увы, так и не была до конца понята широкой общественностью. Из 800 тыс. подписавшихся бесплатно

лишь порядка 71 тыс. довели свои "дела" до логического завершения, а кан только в EA начали вежливо просить у доверенных сыщиков немного денег за право поиграть еще. Количество подписчиков упало до 10-15 тыс. Надо ли объяснять, что подобная цифра смехотворна для столь глобального проекта? Одним словом, в середине 2002 года все закончилось.



Отдельного упоминания заслуживает возможность захвата в плен вражеских офицеров и танков. Более того, если верить полуофициальным источникам, экипаж для захваченной бронетехники нужно будет подбирать собственноручно, с умом расходуя бесценные кадры. Подобная возможность была предусмотрена в первой части игры — но только для джипов. Теперь же дискримина-

ция изничтожена в корне. Если есть здесь ветераны сетевых батальонов, они непременно вспомнят, как зверствовали в тылу врага, посадив в Kubelwagen пару пулеметчиков, снайпера и генерала (песчаных карьеров). Душа поет, враг рыдает..

И это еще не все, разработчики обещают воздушные бои и морские баталии. Я лично склонен верить. Жду. Может, даже нагряну с ревизией.

К сожалению, некоторые заявленные особенности SS2 (а их более чем достаточно) по техническим причинам в данном материале упомянуты не были, но доредакция в полном составе обещает исправиться и в обязательном порядке возместит недостающую информацию. Как пить дать. **ES**

Geheimdienstabteilungsoffizier  
Alexander von METALLURGEN.

## PROJECT ONE

[www.thirdwire.com/projects/rt/rt\\_index.htm](http://www.thirdwire.com/projects/rt/rt_index.htm)

Дата выхода Не объявлено

Жанр Акция/шутер

Разработчик

Third Wire [www.thirdwire.com](http://www.thirdwire.com)

Издатель WB объявлен

**М**истер Цуоши Кавахито (Tsuyoshi Kawahito) не новичок в авиасимуляторном деле. В том, что Longbow 2 стал той классикой, какой он стал (вместо Longbow 1 с прикрученной поддержкой 3D-ускорителей, как это планировалось), немалая заслуга именно Кавахито-сан. Потом он работал над European Air War. Ныне же под его руководством компания Third Wire делает свой первый проект, который так и называется — Project One.

## РОК-Н-РОЛЛ

Итак, на дворе шестидесятые. Самолеты уже во всю реактивные, но воздушный бой еще нередко ведется по старинке, на хвост и пушки. Тема теоретически благодатная, а вот практически как-то все не выходило.

В начале нам выдадут F-100. Радара нет, ракет нет, но есть пушки и МиГ-17 для их применения. Будут еще F-104, A-4 (дедушка всеми любимого A-

10, тоже штурмовик). Ближе к концу обещают F-4 и МиГ-21 в качестве противника.



## НИКАКОГО КОСМОСА

20 декабря. Computer and Video Games ([www.computer-and-video-games.com](http://www.computer-and-video-games.com))

На прошлой неделе в столице первого номера Game.EXE за 2002 год, где строгий, но справедливый господин ПаКэ немного поругал, немного похвалил, но в целом весьма снисходительно отнесся к подвигу-космической AquaNox, как разработчики игры (Massive Development), удовлет-

ворившись, судя по всему, голубиной оценкой, в срочном порядке решили делать синквейн и немедленно объявили об этом своему новому издателю JoWood. Ни сроки выхода, ни какие-либо отличительные особенности игры пока не афишируются, но если немного помятать и вообразить, что в Massive Development умеют читать по русски, можно представить себе, что AquaNox 2 (которую, кстати, у нас будет издавать компания "Рус-

соби-М") избежит жуткого упреждения, пустых диалогов и опрокинуто заявленных системных требований. А еще — никакого космоса. Кругом одна вода.

## В ОНЛАЙНЕ НЕСПОКОЙНО

21 декабря, The King of Fighters World ([www.kofworld.com](http://www.kofworld.com))

Вы будете смеяться, но у нас создается стойкое впечатление, что жанр файтингов на


ПК переживает ренессанс. Сначала не слишком удачный, но все-таки состоявшийся порт The King of Fighters 99, затем анонс безымянного онлайнового файтинга от Click Entertainment, создателей Throne of Darkness, следом — появление красочного, сложного и очень интересного Guilty Gear X (см. рецензию в этом номере), а не так давно стало известно, что компании SNK и Unlitas готовят к выпус-


Самая непривычная для симулятора вещь — дело будет происходить не в нашем мире, а... если хотите, назовите это альтернативной историей (причем даже не над нашим рельефом). Можно играть как обычно — наград, повышения и т.п. Но есть и другой вариант — игра в качестве наемника. Представляете, да? Выполняем миссию, получаем деньги, тратимся на ремонт, топливо, боеприпасы, апгрейды к старому самолету или на покупку нового помощнее. После такого заявления уже не удивляет, что авторы не позиционируют свой симулятор как сугубо хардкорный; впрочем, они говорят, что игра не будет сложной и в позорный стан "аркадных симуляторов". Обещают нечто среднее. Мистер Кавахито сообщает, что в летной модели упрощений не ожидается, но они будут в авионике, и иллюстрирует это тем, что в F-4 было сложно управлять радаром. Признаюсь, несколько странно слышать такое от человека, работавшего над

Longbow 2 с его миллионом режимов радара, но что ж поделать, серьезные симуляторы нынче в опале. Так что одной клавишей будем цели перебирать, а другой...

Впрочем, обещают донельзя открытую архитектуру. Можно будет добавлять свои кампании, свои самолеты, свое что угодно. Так что при благоприятных условиях вполне можно ожидать патчей, поднимающих летную модель до серьезного уровня (как это уже случилось с предыдущей работой г-на Кавахито — European Air War), а также патчей, доводящих авионику до надлежащего хардкорного состояния. Ну а сами



создатели уже говорят про будущие аддоны и продолжения (мне кажется, я уже знаю, но Beatles еще не распались. Идиллия, честное слово. 

Акончается игра в 1969-м, когда Abbey Road уже вышел, но Beatles еще не распались. Идиллия, честное слово. 

Ашт АХВЕРДЯН.

## САБОТАЖ (SABOTAGE: FIST OF THE EMPIRE)

[www.cdv.de/vorgauche/templates/vorgauche.php?fid=1006392146](http://www.cdv.de/vorgauche/templates/vorgauche.php?fid=1006392146)

Дата анонса	Не объявлено
Жанр	Рольевый шутер от первого лица
Разработчик	Avalon Style Entertainment
Издатель	
CDV	<a href="http://www.cdv.de">www.cdv.de</a>

Если такая уважаемая компания, как CDV берется за издание игры из российской подпочи-глубинки, создатели которой не отличились пока ничем, кроме квеста "Пластининовый сон" (зрудированная Маша А. подсказывает, что к завершению близятся работы и над второй игрой Avalon Style — "Вовочка и Петенка: Даше накинули!"), это может быть истолковано лишь двумя способами: либо практичным немцам отказала прак-

## ПОВОД ДЛЯ ГОРДОСТИ

тичность, деловая хватка и чувство прекрасного одновременно, либо "Саботаж" (он же Sabotage: Fist of the Empire) в жизни выйдет куда как лучше, чем на скриншотах.

Честно говоря, по сравнению с Kreed, впечатления от встречи с которым изложены мной в прошлом номере (стр.36), Sabotage смотрится классическим бедным родственником. Невероятная игра теней (некоторые прозорливые читатели всерьез считают, что вашего корреспондента купили банальными "лайтмэпами"), выдержанный единый стиль, четкие текстуры — все-

го этого в "саботажных" картинках, увы, пока не видно. Есть лишь засилье однотонного цветного освещения (красное, синее, зеленое), странноватая смесь техногенной и готической архитектур и довольно посредственные игровые модели.

По счастью, Sabotage и не пытается взять свое графикой — в арсенале игры есть кое-что поинтереснее, чем все 3D-фокусы, вместе взятые. Хотя "Саботаж" и исповедует ломиссионное развитие событий, практически в любое место можно вернуться с той или иной целью, а сами задания обе-

ну многопользовательскую онлайн-овую RPG The King of Fighters Online (да, дело в названии).

Перспективы, скажем одновременно, захватывают дух. Вы выбираете одного из шести бойцов (со временем их количество вырастет) и свободно путешествуете по онлайн-овому миру, в котором одновременно с вами разгуливают несколько тысяч человек! С каждым можно под-

ражаться в самом что ни на есть файтинг-режиме, используя до боли знакомые удары и комбо, причем характеристики персонажа будут расти кек за счет накопления опыта, так и благодаря коллекционированию выпавших из поверженных противников предметов. Первые скриншоты уже разлетались: видеть все эти скопления чистящих друг друга физиономий людей

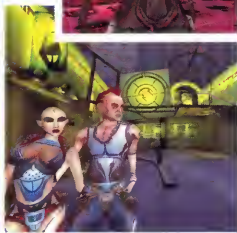
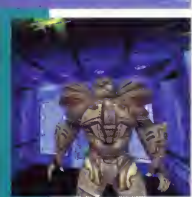
становится просто кванто-о-о-о, а европейский и американский релизы состоят, увы, лишь в 2003 году.

### ВЛАСТЬ РОЛЕВИКАМ!

27 декабря, PC Game Review ([www.pcgr.com](http://www.pcgr.com))

Знаменитый сайт Yahoo!, являющийся по совместительству крупнейшим и, пожалуй, самым удобным и качественным поисковином (после

Google, конечно), обнародовал результаты исследования Yahoo! Buzz Index, которые по сути представляют банальную "горячую десятку" да-да-да-да-и-так-да-да-да наиболее часто авио-м-м-м в строке запроса слов и их сочетаний. Нас же слишком заинтересовали данные "общей десятки" (здесь ел-ел-ел Britney Spears и World Trading Center, а к играм можно с большой натяжкой



щают быть разнообразными до чертиков: найдется место и стрельбе, и разведке, и диверсиям, важность которых дополнительно подчеркнута названием игры. Сотрудники Avalon Style, помимо этого, обещают приукрасить игру нелепым сюжетом, витивным обещанием/взаимодействием с NPC и, что радует больше всего, элементами РПГ.

Рольевые элементы позволяют создать и воспринять своего героя таким, каким его захочет видеть играющий: хоть святым паладином, хоть агрессивным убийцей с маниакально-депрессивным психозом, хоть подлым предателем — последнее можно устроить, переметнувшись на сторону Конфедерации (изначально, как легко догадаться из названия, герой служит Империи). Обычная, казалось бы, вещь, эти рольевые элементы, но в применении к 3D action наводят на мысли, свят-свят-свят, чуть ли не о System Shock. Что, конечно, вряд ли.

“Взращиванию”, между прочим, поддается не только главгерой, но и его оружие. Сколько видов разрушительных устройств будет присутствовать в Sabotage, пока не уточняется, но несколько названий мы можем привести прямо сейчас. Это 6-barrel Chaingun, Laser Rifle, Pistol и Machinegun. Только представьте, какой красавец может получиться из дважды проапгрейженного “шестистольника”! Словом, “Саботажу” есть чем гордиться. И если хотя бы на минуту отвлечется от не слишком притязательной графики (все-таки создание движков в России еще не поставлено на поток), то понять мотивы CDV, извалявшей на себя издательское бремя, будет гораздо проще. 

Михаил СУДАКОВ.

отнести лишь PlayStation 2), зато “игровой топ-10” показывался в мара забавным. Чтобы не отнимать попусту журнальное место, ограничимся буквально парой фактов.

Из десятка намекований шесть оказались рольевыми играми (похоже, Ubisoft пользуется только Scar), причем аккуратную половину одеяла тянет на себя мыльная опера под названием Final Fantasy. Ну а на пер-

вом месте, как всегда, The Sims. Покемонов на ких нет.

## ЕЩЕ ОДИН ТУРНИР

2 января, журнал Joystick (Франция) Отбросив в сторону благородные мечты о завершении давно анонсированного, но так, похоже, и не продвинувшегося в разработке дальше пресс-релиз проекта Dark Sector, “парикоме-даа” в FPS-индустрии

Digital Extremes проболатились французскому журналу Joystick, что уже довольно приличное время заняты изготовлением второй части Unreal Tournament. Среди featurus обещается куда более серьезный командно-ориентированный геймплей, около 30 уровней и 50 персонажей, несколько новых видов оружия, режимов игры (в список есть очень забавные наименования

вроде Bombing Run и Domination 2) и движений (уклонение, ускорение, двойной прыжок, “переместитель” и “берсеркер”), а также — внимание! — управляемые наземные и воздушные транспортные средства. Графический движок как и следовало ожидать, переключит прямиком из Unreal 2, а вот дата релиза Infogrames (издатель) называть пока не торопится.

Внимание, внимание! Говорят все радиостанции бывш. Советского!.. Ну, все не все, но некоторые уже заинтересовались: говорят (пока лишь по телефону), хотим ваш собственный У-У-топ, а под это и передачу легко вам отпущим, минут на 30, зато два раза в неделю. А мы что, мы согласны. Правда, подробности пока рано разглашать, но вот .EXE-топ — вот он, пожалуйста. Итак, начиная с февральского номера-2002 и заканчивая слишком отдаленным будущим, чтобы в него заглядывать, каждый творческий сотрудник журнала будет ежемесячно отчитываться перед вами о том, какой игре (или играм, если выбор слишком сложен) он посвящал наибольшее время в течение последних 30 дней. Смотрите, удивляйтесь и мотайте на ус: если, скажем, в Wizardry 8 без усталости играет каждый четвертый .EXEman, то, быть может, игра все-таки достойна вашего пристального в.



## Господин ПЭЖА

Пытаясь спрятаться от мира, ушел в астрал и вырвался всех Dark Elves в Arcanum. Гады они, однако: того и гляди Atropax'а вызовут. Ну ничего, Т'зеп Анг уже пуск! Когда рука больше не держится на мыши, приходится разминать ее в Rally Trophy. Ну в самом деле, не Wolfenstein же снова прохаживать...



## Александр "Скар" ВЕРШИННИН

Играл в Return to Castle Wolfenstein на максимальном уровне сложности. Потому что фашисты — гады, а за Родину надо отомстить.



## Маша АРИМАНОВА

Забитый человечеством в вагоне Сасапов: The Duel of the Black Rose все еще не утратил очарования. Иногда здорово бывает проникнуть во вчерашний день, мир забытых вещей, сидеть там совершенно одной, играть в потускневшую вчерашнюю игру и ждать, пока придут левгольеры.



## Олег "Олег Михайлович" ХАЖИНСКИЙ

Разрываясь между десятком интересных игр, сохранил верность "Ил-2: Штурмовик", в котором после пяти тысяч неудачных попыток наконец-то одолел свой первый "мессер".



## Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

Половину декабря играл в Wizardry 8 — времени отнимает уйму, потому что монстрам на дорогах Доминуса нет числа, да еще и расслапается с интервалом в несколько минут. Hask'n'slash чистой воды — дню утомляет, но затягивает надежно.



## Фраг СИБИРСКИЙ

Ghost Recon из игры превратился в несколько утомительный двадцатитрехчасовой образ жизни. Иногда все же удается урвать свой кусочек обласканного критикой Alien Versus Predator 2, о котором много и вдумчиво читал в популярном журнале Game.EXE. Замечательнейшая игра!



## Ашот АХВЕРДЯН

Wizardry B. Светом. Паралич. Голова с плеч. Шестое чувство. Пять пальцев. Четыре стороны света. Меня не хватает. Времени не хватает. ББ за спиной. Сейчас будет...

## Андрей ОМ

Onimusha Warlords, Devil May Cry, Final Fight One и другие идеологически чуждые не считаются?.. Ладно. Тогда запишите: вниманием вашего обозревателя пополам владели и владеют Battle Realms и Star Wars: Galactic Battlegrounds.



## Николай ДАВИДОВ

Конкретно поделал на локализованную Wizardry 8: все свободное от работы, семьи и прочих забот время играю только в нее. Затягивает страшно — настолько, что уже и не помню, когда в последний раз запускал ненаглядный Tactical Ops! Жаль только, что хардкорные РПГ, подобные Wizardry, выходят слишком редко — не чаще раза в год.



## Михаил СУДАКОВ

Так и не завязал с The House of the Dead 2, хотя пора бы, — оптическая мышь Genius уже начала хромать на одну кнопку и просить крысиного выд. А еще, поскольку с хорошими реализмами вышел дефицит, убию массу времени на плоские "стрелялки" для эмулятора игровых автоматов MAME, среди которых хочется особо выделить R-Type Leo и 1941 — Counter Attack.



## Игорь "ББ" ИСУПОВ

В связи с покупкой... только, пожалуйста, не думайте, что у меня такие доходы... я начал копить на ЗТО сразу, как только наш железный златотоп Лёша Кадыров ("Наш выбор" в студию за выдающиеся PR-способностями!) озвучил появление ЗТОГО на московском торговом горизонте, отплавывая чуть ли не по половине зарплаты... коротко говоря, в связи с покупкой супермощнейшего сверхкомпактного Force RS от гениальной Action Labs ([www.actionlabs.com](http://www.actionlabs.com), см. также Game.EXE #11 стр.121) ни во что другое, кроме умопомрачительной Rally Trophy, играть не мог. Извините!



Впрочем, нет, что это я... Еще был сказочный, роскошный, феерический, такой, КАКОЙ НАДО, Serious Sam: The Second Encounter, но, увы, в очень малых дозах. Причины? Во-первых, пришлось некоторым образом "надрываться" с первым номером журнала, который (номер), к сожалению, получился не совсем таким, каким мыслится, но, однако ж, и пропущим его не назовешь. Искренне надеюсь наверстать с "Сэмом" в январе!



## КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

**Р**азумеется, где то з (предположительно) Англия есть школа колдовства и волшебных искусств Хогвартс. Мы точно это знаем, потому как сами учились там с 18 по 20 ("Философский камень"), с 22 по 24 ("Потайная комната") и с 25 по 26 ("Узник Азкабана") сентября. Неосторожная игра Harry Potter and the Sorcerer's Stone от компании KnowWonder асически нас поддерживает в этом убеждении (и по сей день неосторожных из нас не нашлось в себе сил с ней расстаться, хотя надо бы). Однако многие персонажи в этой игре выглядят совсем не так, как ПОЛАГАЕТСЯ, в многие запечатленные там топографические приметы школы НЕ СУЩЕСТВУЮТ, НЕ СУЩЕСТВОВАЛИ и НЕ СУЩЕСТВОВАТЬ ЗАДУМАЮ, Звуча с логиком огненных семей истинным ВЫМЫСЛЕМ, и что рождение Невилла, морского слияния, вполне реально, но его внешний вид в игре этого никак НЕ СКАЖЕШЬ. Как ни трудно этого говорить, сам феномен Гарри Поттера KnowWonder не выдуман. Он на самом деле существует.

Кроме того, разработчиком были позволены и некие ХРОНОЛОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ (в частности, с получением Гарри письма), хотя в целом компания KnowWonder старалась сохранить похвальную верность духу книг Дж.К.Роллинг (J.K. Rowling). Можно ли этого было достичь в принципе? Не знаем, но авторы старались...



## А теперь ВНИМАНИЕ!

Супержурнал Game EXE (и сокращенно, запечатленный и распространяемый на территории Хогвартса — Гарри читает нас только подпольно!) предлагает всем желающим ИГРУ ПОНИМЕ КЛИДНИЧА. Правило одно: вы находите погрешности в своей копии волшебного мира — и выигрываете! Читатели, адокументировавшие максимальное число отступлений от буквы "Гарри Поттера" (маленькая просьба: за нами — см. выше — не повторяйтесь), что позволила себе фирма разработчик KnowWonder в своей игре, выигрывает конкурс и получает ценный приз — годовую подписку на журналы Game.EXE, "Домашний компьютер" и "Компьютерра".

**ВНИМАНИЕ (еще раз)!**  
Кроме того, разыгрываются пятьдесят "Нимбусов 2000"!

И в последний раз — ВНИМАНИЕ!  
Полученное из адрес [masha@game-exe.ru](mailto:masha@game-exe.ru) письмо с пометкой "Гарри Поттер" должно содержать ПОДРОБНОЕ описание КАЖДОГО обнаруженного вами расхождения с бумажным первоисточником в игре Harry Potter and the Sorcerer's Stone. Обнаруживающие неизвестные KnowWonder ШИТАТЫ из книг Роллинг — приветствуются. Принимаются также письма посредством сав. Крис и логич. мышья просьба не беспокоиться. Masha A, их опасается.

## GRAND THEFT AUTO 3

### GRAND THEFT AUTO 3

www.rockstargames.com/grandtheftauto3	
Дата выхода	Апрель 2002 г.
Класс	FPS/TPS/Action/Adventure
Разработчик	Rockstar Games
Rockstar Games	www.rockstargames.com
Издатель	DNA Design
DNA Design	www.dna.co.uk
Издатель в России	Бука
Бука	www.buka.ru

**R**ockstar Games и DMA Design в третий раз готовят обоснованный ответ на известную туристическую дилемму "Чем заняться в метрополисе?". Забудьте ночные клубы, рестораны, кафе, музеи, галереи и выставки. С другой стороны, в городе с Тим Бёртоновским именем Liberty City подобных значных мест не так уж и много. Зато там не счесть таксистов, полиции, агентов ФБР и бойцов национальной гвардии. А уж с этими ребятами скучать точно не придется.

Первые две части Grand Theft Auto (GTA) лихо зажигали — во всех возможных толкованиях данного емкого слова. И у нас есть все основания, чтобы предсказать GTA3 столь же завидную участь хита и тяжелое бремя славы в придачу. Конечно, при минимальных стараниях разработчиков. Пояснения следуют.

Хорошие новости: GTA стала полностью трехмерной. Камеру наконец отвязали от совсем измученного почтового голубя и спустили на грешную землю. Дома обрели положенный размер, улицы — ширину, а водители стали просматривать дорогу дальше, чем на двадцать метров вперед. Новости плохие заключены в простом факте уже свершившегося релиза игры на консолях. В частности, на PlayStation 2. Отклики восторженные, обмороки и кратковременные помрачения рассудка стали обычным делом среди мастыстых приставочных критиков. Но мы и они

— словно благодородные римляне и германские варвары. Покажи дремучим излучной работы ночной горшок — они водрузят посудину на алтарь и немедленно станут на нее молиться. Краткий взгляд на скриншоты выявляет совершенно ожидаемую, типичную картину. А



## JOE LE TAXI

именно катастрофическую бедность текстов и вызывающую эстетических витаминов. Оставив подобный уровень детализации в PC-версии GTA3, Rockstar и Ho подпустил игре приговор. Не смертельный, но в колонию строгого режима и с конфискацией.

Ваша история начинается с печального события: протагониста, мошенника и вора мелкой руки берут копы. В процессе транспортировки военнопленного до машины совершается нападение, и вам удается выскользнуть из цепкой длани правосудия. Судьба сводит вас со специалистом по особому вызыванию делам. Его зовут 8-Ball. Ваш новый друг знакомит вас с мафиозной семьей, которая вскоре решат воспользоваться вашими воровскими талантами. Начало прекрасной дружбы!

Шликом долго бегать на посылах не придется. Авторы обещают быстрый карьерный рост — конечно, если вы проявите изобретательность и усердие. От похищения пожарных машин и наручников из полицейских "крейсеров" вы эволюционируете до работы со взрывчаткой, рaketа и выпаса девиц легчайшего из поведения. Не за горами и заказные задания: с вашей помощью семья должна стать единственной в городе. Что означает элиминацию конкурентов, будь они "макаронники", "япошки" или "мексиканосы". Слово предостережения: обязательно посмотрите "Брата" Китано Такеси и не повторяйте чужих ошибок.

Перейдем к цифрам? В гаражах, парковках и на улицах вас ожидают около пятидесяти различных моделей транспортных средств. Седаны, универсалы, купе, спорткары, stretch-



lito — и это далеко не все! По-прежнему к вашим услугам пожарные автомобили, машины "скорой помощи" и реанимобили, фургоны, тягачи и бетономешалки. Выть сиренами, пугать мигалками и хлестать водой из водометов обязательно. Жаль не удастся покрыть асфальт бетоном.

Город разделен на три больших района: индустриальный, бизнес-сити и спальные трущобы. Доступ к различным частям мегаполиса будет открываться в строгой последовательности, в качестве поощрения за прохождение основной сюжетной линии. Которую, к слову, можно и пропустить. Как и раньше, на улицах припарко-

вано достаточно начиненных миссиями автомобилей, а угнанные димузины наверняка можно выгодно толкнуть на ближайшей свалке. Степень вашей "доставучести" измерится градусником о шести звездах: совершите что-нибудь неправомерное на глазах у патрульного — он одарит вас ориентировкой на розыск. После четырех "звезд" вызывается ФБР и оперативные вертолеты, а после пяти — национальная гвардия — при пушках, бронетранспортерах и прочих сильных аргументах. Противопоставить им что-то будет уже тяжело, даже несмотря на наличие в вашем арсенале огнемёта, гранатомета и автомата.

Кстати, единственное оружие, которым можно пользоваться не выходя из машины, — это "Узи". Что приводит нас к основной прищипке к Grand Theft Auto 3. Девяносто процентов шотов показывают ишащего героя бодро топчущим по кварталам города на своих двоих. Что абсолютно не сочетается ни с изначальным концептом серии, ни с названием



данной игры. Ведь GTA всегда была о машинах, о бешеных городских гонках, о кражах "Феррари", черт подери! Хотим ли мы обладать возможностью залезть на крышу со снайперской винтовкой (просто Hitman какой-то) и отстреливать отсюда полицейских? Нет, нет и нет. Душа просит выкинуть из "Надильана Эльдредо" 1957 года рождения его чванливого владельца, пригнать четырехколесного красавца к приятелю майяру, перекрестить его в яркий цвет стелой машины, поменять номера и щеголять на нем, пока не надоест.

Вот это — GTA.

Александр ВЕРШИНН.

#### THEY CAME FROM HOLLYWOOD

www.theycamefromhollywood.com  
Дата выхода 2 кв. 2002 г.  
Жанр Action/RTS  
Разработчик/издатель  
Octopus Motor  
www.theycamefromhollywood.com/octopus\_no.html

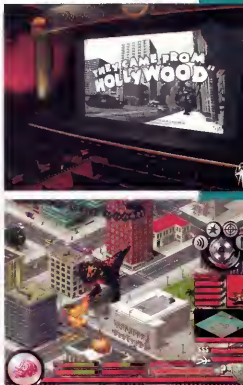
Игра They Came From Hollywood (TCFH), определенно, слишком хороша для этого гнусного мира. Убеден, подобно фокстерьеру Монморанси она попала сюда по странной случайности и в самом скором времени будет вознесена ангелами в сияющей колеснице обратно на небеса, откуда нам уже улыбаются фильмы безумного гения Харольда Хакстона (Harold Haxton) Attack of the Tin Behemoth (1953) и Mars Needs Chicken! (1953), а также все до единого фоланты Александры Марининой и этого, как его, Дж.Р.П.Т.

Скриншоты, опубликованные на официальном сайте проекта через полгода после событий 11 сентября, демонстрируют разгром гигантскими монстрами деловых кварталов Нью-Йорка и снабжены подписями вроде "Получи, корпоративная Америка!!". Студия Octopus Motor, разрабатывающая игру, состоит из двух человек: всю работу делает Ларс Норпчен (Lars Norpchen), бывший сотрудник Spectrum Holobyte и Walt Disney (если не врет), а интервью раздает законченный псих и словоблуд по прозви-

## АТАКА 200-ПИКСЕЛЬНОЙ ЖЕНЩИНЫ

щью Sparky, на чьем персональном сайте Phobe.com содержится среди прочего дельные рекомендации по изготовлению миниатюрного гробика с тем, чтобы подарить его кому-нибудь на день рождения. Sparky пишет также хайку про гигантских монстров: "Bad Idea to/ Capture King Kong, don't they know/ Monkeys throw their poo?" Обойдемся без подстрочника, ладно?

Судя по всему, в отличие от всех остальных концептуальных игр, в TCFH можно будет играть: здесь основных американских городов для растаптывания (в дальнейшем, как говорит Sparky в интервью сайту HomeLan Fed (www.homelan-fed.com), "мы позволим вам скачивать с сайта новые площадки для выгула гигантов: первыми на очереди Лондон, Москва и Токио"), десяток собственно монстров (среди которых мне хотелось бы отдельно отметить Ходячее Глазное Яблоко, Марсианскую Летающую Тарелку и 52-футовую Женщину), полчища полиции, армии и ученых (последних, конечно, с учетом обстоятельств жизненно важно давить в первую





череду). Монструозностица лучшей красоты исполнены из спайтов, зато весь окрестный метрполис чисто полигонален и, кажется, рушится с некоторой оглядкой на физические законы. Обещана полная свобода: сбиваем вертолеты, крушим дома, выворачиваем из земли каждый встреченный пожарный гидрант, жрем люлей и полицейских, надкусываем рекламные щиты. "Big is good, little is bad, — не умирается Sparky, — and you're big, baby". Помимо прочего, подполночь монстра разрешено будет выпотрошить и заново набить в соответствии с собственными представлениями о сменителюшке, отгравли-

ровать болевой порог, уточнить, будет ли он плотоядным (а как же!!!), et cetera.

Последний фильм упомянутого Хакстона, кстати, датируется 1969 годом и носит роскошное название *Newtrino Vs. Etcetera*. Слово *Sparky*: "Хакстон — наш Эд Вуд (Ed Wood), только не запойный и без подозрительной привязанности к белым ангорским свистерам"

Андрей ОМ.

**PS.** Девелоперы уже определились с системными требованиями. Ожидается, что ими будут Windows 95/98/ME, 128 Мбайт ОЗУ и Celeron 350. О резинковом костюме в человеческий рост пока ничего не сообщается.

## BLOODRAYNE

www.terminalreality.com/Bloodreynr.htm	
Дата выхода	4 кв. 2002 г.
Жанр	Action
Разработчик	Terminal Reality
Издатель	www.terminalreality.com
Malware	www.malwarelab.com

Успевшая оправиться от кратковременного владычества печально известного издателя компания Terminal Reality, в последнее время подготавливая исключительно на изголовлении "черно-белых" игр ужасов, неожиданно возвращается на нашу арену с весьма характерным зкшеном BloodRayne. На этот раз издавать продукт непомерных творческих усилий будет молодой, но подающий большие надежды публикатор Maiesco.

Погруженный во вторую половину тридцатых годов прошлого века, позиционирующий агента секретного бюро по борьбе с паранормальными явлениями в качестве главгероини, закручивающий сюжет вокруг стержня оккультных изысканий молодых

любителей национал-социализма, BloodRayne просто поразительно оригинален.

Уставшая отбиваться от вымогателей из Nocturne 2 (ну где же, где?!), компания явно ползет, оставляя слизистый след, по протеренной дорожке. Вот разве что движок шеликом новый: диаволический Infernal Engine, который рассчитан на насасомоюдной скорости действие, интенсивные, яростные побоища, в которых аперемешку используются огнестрельное и неогнестрельное оружие. Арсенал, как выясняется, богатый. Выходит, кстати, BloodRayne одновременно на PC и Xbox. К чему я это вспомнил? Что же, почитайте закрывающую наш журнал рубрику Андрея Ома, где речь идет о слезах дьявола.

# ПОДАЙТЕ ЗЕРКАЛО ВАМПИРУ

Для меня идея безумного консольного экшена в исполнении *Terminal Reality* кажется дикой. Ведь эта контора прославилась спокойными, несколько даже меланхолическими *survival horror*, в которых по-настоящему страшно нам было именно тогда, когда ничегошеньки не происходило.

Тем не менее машина раскручивается в весьма определенном направлении: помесь вампира и кого-то там еще, агент бладрэйн наделена нечеловеческой силой, акробатическими склонностями, ночным зрением и оборотным прыжком, какое-то позволяет ей уклоняться от пуль в модном режиме рапида (интересно, как бы рапид смотрелся в Nocturne?) и даже вроде бы отбивать их пистолетом а-ля Дикет Ли. Для воплощения природных запасов силы, склонностей





зрения и восприятия приятная во всех отношениях девица испытывает традиционно неумирающую жажду и питается исключительно кровью повер-

женных врагов. А если держать агенту на голодном пайке, то она в конце концов упадет в кровавую одержимость и короткий отрезок времени будет косячить нечисть просто с небывалым энтузиазмом. Но потом, понятно, из-

дохнет. Открываются кое-какие любопытные возможности по балансировке игрового процесса, не так ли? А еще: кто-нибудь пробовал проткнуть

колом вампира, действующего в режиме slow-mo? Кажется, я слышал о подобном моде для Max Payne...

Меня, между всем прочим, страшная волнует вопрос, встанет ли обожающая страшные сценки с зеркалами Terminal Reality в этой проблеме на сторону Анны Райс, которая маниакально продолжает утверждать в своих книгах, что вампиры все-таки имеют отражения?

Ну а получить на своей платформе собственный Devil May Cry, изготовленный крепкими профессионалами, нам было бы совсем даже неплохо. **ES**

Фраг СИБИРСКИЙ.

## DEVASTATION

www.digitalo.sov	
Дата выхода	Не объявлено
Жанр	Командный FPS
Разработчик	
Digitalo	www.digitalo.sov
Издатель	Не объявлен

**Ч**тобы составить правильное мнение о некоторых играх, вовсе не обязательно читать пресс-релизы и изучать интервью с разработчиками. Зачастую достаточно одного беглого взгляда на скриншоты (если, конечно, игра имеет честь принадлежать к вздорному племени "командных шутеров от первого лица в не слишком отдаленном будущем"), чтобы устало вздохнуть: "А, это снова вы, господин Decou, он же New World Order, он же шутер-который-никогда-не-выйдет...".

Если игра с говорящим именем Devastation ("опустошение, разорение") и отличается от NWD чем-то, кроме движка, то эта разница невооруженным глазом незаметна. Графика — да; пока авторы бывш. Decou корпят над неотличимой имитацией

## БЛИЗНЕЦЫ

3D Studio, напни из Digitalo вновь используют последнюю редакцию Unreal Engine, фотореалистичных высот не достигая, но зато получая возможность сконцентрироваться непосредственно на игровом процессе.

Впрочем, программисты твердят из своего угла, что Unreal-движок подвергся такой мощной модификации, каковой история игрового мира еще не видывала. Особо сильные изменения коснулись интеллекта ботов — оный именуется не иначе как "революционный", а лично главным продюсером Виком Де-Леонам (Vic DeLeon) обещается, что компьютерные враги и напарники удивят игрока так, что шок от встречи с ботами Unreal Tournament покажется всем детской страшилкой. Что несколько смущает — лично я никакого шока в описываемых условиях не испытывал.

На скриншотах тем временем видно порядка пяти (к релизу обещаются аж 20) персонажей различной наружности, из которых более всего впечатляет, конечно же, парень в бейсболке с катаной в руках, робко выглядывающий из-за колонны в надежде порубить какого-то здоровяка, по уши за-



кованного в броню. Из чего следует прелюбопытный вывод: Devastation, похоже, станет первым в мире командным актионом, в котором, помимо классов "хакер", "боевик", "снайпер" и проч. (так утверждают официальные источники из Digital), появится уникального класса "олигофрен".

Кроме саурайских мечей для людей с особым складом ума и PDA-устройств

для закоренелых хакеров, в арсенале игры полным-полно другого, куда более привычного оружия. Все "пушки" Devastation ведут свою родословную из конца двадцатого — начала двадцать первого вв., то бишь практически идентичны современным шотганам, автоматам, гранатометам и снайперским винтовкам. Кто-то называет это реалистичностью (мол, киберпан-

ковский мир недалекого будущего не слишком отличается от мрачного настоящего), кое-кто — недостатком вооружения, однако наличие в игре прототипов оружия, еще не поступивших на вооружение "силовых ведомств" мира, этот недостаток, безусловно, всецело искупает. **ДЭ**

Михаил СУДАКОВ.

## ARMY MEN RTS

www.3do.com/armymen/rtts	
Дата выхода	Март 2002 г.
Жанр	RTS
Разработчик	
Pandemic Studios	www.pandemicstudios.com
Издатель	
3DO	www.3do.com

**К**омпания 3DO славится, как мы знаем, умением крепко брать за горло находящиеся под ее управлением торговые марки: дав краткосрочный отгул вставшей в крайнюю дистрофию и умственную деградацию серии Might & Magic со всеми ее побочными ответвлениями, публишер принимает жестко дойти мозолистыми руками зеленых пластмассовых воинов под логотипом "Army Men". К настоящему моменту выпущено 15 Army Men-игр для шести платформ, в разработке пребы-

вает еще с подложинки, а у всех разумных жизненных форм планеты Земля выработалась четкая рвотная реакция на зеленый цвет.

К сожалению, свежее анонсированная Army Men RTS (AM RTS — так и называется) по своей платформенной принадлежности пребывает под юрисдикцией нашего издания. Мы все здесь скорбим. Что может быть увлекательнее обрамления курсором зеленых пластмассовых уродцев и сраживания их с синими пластмассовыми уродцами в интерьерах обыкновенной людской квартиры, в которой, судя по первым скриншотам, проживают свиноватые любители жирной и нездоровой еды системы "пицца"?.. На просторах жилища обещаны "юмор" и интертекстуальность: разрушенные LEGO-деревенки, атаки полчищ случайных гигантских тараканов, аллюзии на классические фильмы про Вторую мировую — и такое на протяжении всех пятнадцати однопользовательских миссий. Противотанковые ежи сделаны из зеленых карандашей, а ангары — из жестяных пепсибанок. Дкститесь, ироды. По-мо сто лет как приказал нам всем жить долго и счастливо.

Ситуация интересна еще и тем, что на производство пластмассового эпика 3DO подтянула компанию, исполняющую в нашей индустрии роль неприхотливого разношерстного румынско-молдавских кроев, — Pandemic Studios

(вспомним для начала безбрежный позор BattleZone 2 и Dark Reign 2 — на обе эти игры AM RTS, как явствует из скриншотов, до содержания похожа). Цена, на которой сошлись стороны, явно не была высокой. Четыре бутылки водки и два плавящихся сырка?..

Судя по первым сообщениям с мест, Pandemic взялась за дело с жаром: так, главным ресурсом в AM RTS будет пластмасса, на какую планирует добывать из разбросанных по полям битвы детских игрушек и трупов павших товарищей. Второй ресурс, энергия, гнездится в потерянных свинокозьями квартиры батареек: как говорят разработчики, "в большинстве миссий недостатка электричества вы не заметите никогда". Это, понимаете, чтобы было проще. С теми же целями интерфейс будет низведен до уровня совершенной одноклеточности, а количество типов войск не превысит десяти. Среди последних гарантируются огнемечники, — напомню, что своим существованием вся эта зеленая мерзость обязана ностальгическим воспоминаниям кого-то из высших чинов 3DO о том, как весело было в подгузничном возрасте жечь спичками зеленых пластмассовых атьдаватиков.

Андрей ОМ.

**PS.** Метафора, которой в новости не нашлось места, а выбросить жалко: гнусоватый сериал Army Men обнаруживает удивительные черты идеологического сходства с японским пластмассовым электропоном вроде того, что исполняют Pizzicato Five. Два припота, писклявый голосок, не покидающая лица искренняя улыбка. Раздражка — страшно. Просто страшно. **ДЭ**





Вертолет Военно-морских сил США летел на один из тихоокеанских островов с секретной миссией. Недалеко от места посадки вертолет был сбит — он рухнул в густые заросли джунглей. Один из членов экипажа, майор Джеффри, погиб, второй — лейтенант и пилот Китти Хок — остался в живых. Ей повезло больше, чем погибшему майору Джеффри, но теперь Китти предстоит выполнить миссию самостоятельно.

Цель лейтенанта ВМС Китти Хок — уничтожить защитную систему острова и найти Подковника, бывшего солдата, психически ненормального маньяка, который пытается создать генетически модифицированного супер-солдата. В ходе миссии Китти узнает, что это Подковник виновен в падении вертолета и смерти майора Джеффри.

Подковник вместе со своими учеными кажется неуязвимым врагом. Кажется, что фортунa отвернулась от Китти. Но ее решимость и подготовка в отряде S.E.A.L. станут ее основным оружием.

Трехмерный приключенческий экшен

# CONSEAL

Прекрасный Лик Смерти

- богатый арсенал оружия
- четко проработанная 3D графика
- удобное управление
- главный герой — женщина с сильным характером, и это уже о многом говорит
- потрясающий сюжет полон сюрпризов и неожиданностей
- комбинация тактики, стратегии и борьбы в одной игре



©2001 Similis. ©2001 JoWood. ©2001 «Руссобит-М».

По вопросам отправки заявок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М».

тел.: (095) 212-01-51, 212-01-81, 212-44-51;

e-mail: office@russobit-m.ru

адрес в Интернете: [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)

телефон технической поддержки: 212-27-90



г. Алматы  
ул. Паровая д.15  
г. Барнаул  
Советский пр. д.109  
г. Владивосток  
ул. Белинского д.69  
г. Волгоград  
ул. Урицкого д.1, д.10  
ул. Волкова д.14А  
г. Екатеринбург  
ул. Победы д.4  
г. Красноярск  
ул. Астафьевская д.47г.  
ул. Кирова д.98  
ул. Кирова д.67

г. Екатеринбург  
ул. Вайнера д.15  
г. Иркутск  
ул. Некрасова д.1  
ул. Белинского д.69  
ул. Урицкого д.1, д.10  
ул. Волкова д.14А  
г. Калининград  
ул. Победы д.4  
г. Красноярск  
ул. Астафьевская д.47г.

г. Курск  
ул. Ленина д.2  
госпиталь «Центральный»  
3 этаж  
г. Магнитогорск  
ул. Паровая д.13 к.205  
г. Махачкала  
ул. Давидова д.11  
г. Москва  
Сеть магазинов «СООС»  
ТЦ «Горбушка» ул. Горбушка  
д.10 к/п.12, 1 эт. пом.1015  
Волгоградский пр.  
Т.Д. «Горбушка» место ВЗ-672

г. Новосибирск  
ул. Звездная д.76  
ул. Рубина д.5  
пр. Ленина д.23  
г. Новосибирск  
ул. Ленина д.19  
универсам «Магистр»  
ул. Фабричная д.6, оф.311  
г. Норильск  
ул. Талицкая д.79  
мгт. «Полар-Диск»  
ул. Богдан Хмельницкого д.29  
мгт. «Искан»

г. Омск  
ул. Аэродр д.181  
мгт. «АВФ-Класс»  
ул. Морков Торгов. 103  
ул. Мичурин, 15 секция №1  
г. С.-Петербург  
Загородный пр. д.10  
Нестеров пр. д.82/54  
Литовский пр. д.107  
Васильевский остров,  
Средний пр. д.46  
г. Саратов  
ул. Пролетарская д.48

г. Саратов  
ул. Астраханская д.140  
ул. Степана Разина д.80  
г. Ставрополь  
ул. Коммунальная д.42  
мгт. «Искан»  
ул. Комсомольская д.58  
г. Ступино  
ул. Звездная д.11 блок «В»  
мгт. «Делер»  
ул. Мельникова д.14  
ул. Мира д.37  
мгт. «Бриг»

г. Сыктывкар  
ул. Советская д.22, д.51  
г. Тольятти  
ул. Революционная 52 «А»  
тор. место 304  
г. Уфа  
пр. Октябрь д.56  
г. Челябинск  
ул. Цвиллинга д.64  
г. Южно-Сахалинск  
ул. Емельянова д.34А  
г. Якутск  
ул. Яковлевского д.20



# ПРОЩАЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД

## В ОЖИДАНИИ КОРОЛЕВСКОЙ БИТВЫ

В две тысячи первом году у нас произошли следующие месяцы: январь, февраль, март, апрель, май, июнь, июль, август, сентябрь, октябрь, ноябрь и вечно запаздывающий декабрь. Вы, конечно, не поверите, но в одном из этих месяцев притаился мой день рождения. Долгих двенадцать раз, от "Pro et Contra" до "Практической магии" включительно, мы встречались с вами на наших регулярных психоаналитических сеансах и, я надеюсь, расставались довольные друг другом. Встречались мы, конечно же, не только потому, что вы мне очень нравитесь, а я от вас, надо сказать, буквально без ума. В две тысячи первом году между нами не раз оказывались квесты.

Если обратиться к статистике, которая знает даже больше, чем кибернетика, то легко убедиться, что первым квестом ныне был своеобразный ремейк realMYST 3D (символично, не правда ли?), а последним — нехотя переписанный с DVD Schizm: Mysterious Journey (что символично вдвойне). Я помню вас, я помню вас всех, мои маленькие деточки, от сексапильной негодяйки Druiи'ы до пожирателя себе подобных Mystery of the Druids. Я помню все свои квесты, даже самые плохие, а если я кого-то здесь не упомяну, то не потому, что забыла, а потому, что не нашлось места.

Причем нас ждет отнюдь не заунывное подведение итогов за вторую половину первой четверти третьего квартала, а, напротив, крайне азартное занятие. Если вам есть, с кем заключить пари, то зовите, зовите же скорей этого несчастного к светлым журнальным страницам!

Вы помните, какой номер идет сразу после второго? А вы помните, что, по священной традиции, каждый раз происходит в третьем (он же мартовский) номере журнала Game.EXE? А теперь вопрос:

как вы думаете, какие у квестов на этот раз шансы?

### ВАТЕРЛИНИЯ

Под страхом смертной казни мне запрещено вдаваться в технические подробности кровавой схватки "Игр года по версии журнала Game.EXE". Скажу только, что на сей раз битва будет еще более жестокой, и только сильнейший вскарабкается по тропам конкурентов на обложку. (Вообще-то дело в позапрошлом году происходило так: в редакцию торжественно вносили огромный барабан, в который закладывались бумажки с любовно выписанными названиями игр-претендентов. Затем каждый сотрудник вытягивал по одной бу-

мажке под заботливым присмотром ББ с "Узи" в правой руке.)

В году двухтысячном в раздачу участвовали realMYST, The Longest Journey, "Фауст: Семь ловушек для души" и... The Longest Journey, "Фауст"... и всё! Да и то в каких-то весьма сомнительных номинациях, больше похожих на утешительные. Плохое это было время для квестов. Что изменилось нынче? Почетной плашкой "Наш выбор" и на сей раз удостоились три (да, будем считать, что три) квеста из тринадцати. А по не менее священной традиции нашего издания участвовать в побоище за звание лучшей могут исключительно игры, отвечающие простому требованию. Хотя они находятся в не совсем равных условиях (в смысле степени находчивости, которую их создатели проявили при выборе жанра своего дитя, а также усердия, с которым за них в свое время похлопотали рецензенты), имеется один общий фактор, от которого им некуда деться. Он воплощен в вышивке (глядь, ярко-малиновая нить-мулине китайской выделки — из старых бабушкиных запасов), что я повесила на книжной полке, там, где могу ви-



Июль — сентябрь 2001 г. "Пророк и убийца" + "Таня Аламура" в обинку получают золотой кубок как самый-пресамый квест года. Талантливый, литературный, этический

деть ее каждый день. По мере того как осень 2001 года начала сменяться зимой, вышившая моя словно бы становилась все ярче, все больше с каждым квестом, с каждым выпадением "Нашего выбора" на счастливый номер, с каждой игрой, что очень старалась в плане графики, звука, музыки, сюжета и даже управления, но чуть-чуть не дотягивала по интересности. Она мне даже снилась: "4,5".

Вот о чем напоминают мне эти большие ярко-малиновые цифры. Я знаю, что они означают, как знаете это и вы. Они значат, что в финальной схватке не смогут принять участие многие по-своему интересные игры. Берите ручку. Минус легчайшую иронию Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria и шароющую пульсацию Dragonriders: Chronicles of Pern (наши твердые "четверки"). За борт литературоведческий "Некрономикон", который, невзирая ни на что, все же ухитрился сохранить в себе частичку настоящего Лавкрафта, и по-своему красивый Stupid Invaders, который, какие бы теплые слова я ни говорила в его адрес задним числом, по-прежнему остается самым глупым квестом на планете. Ах, как я рада, что все это затеяла! По крайней мере появился повод еще раз помянуть все эти замечательные, прозябающие в забвении, в темном промежутке между тремя и четырьмя, по-волковой баллами, авантюры (не говоря уж о том, что были лишним раз вспомнить столь редко звучащие в нашем обществе слова "квест" и "авантюра"). Ну почему же другие отделы не проводят такую снежную чистку?

Конечно, ползают по земле и слизистые аутсайдеры. Хотите вы еще раз нос к носу столкнуться в темном переулке с "Атлантидой-3"? А, скажем, с Adventure at Chateau d'Or?

Ноябрь 2001 г. Злобно озираюсь по сторонам, Mystery of the Opoids уносит со сцены приз самому каннибалистическому квесту года, который торжественно вручил House of Tales cap Энтони Холкинс.



Нет? Странно. С прискорбием вынуждена признать, что среди чертовой дюжины квестов ползают куда больше слизистых аутсайдеров, чем мне хотелось бы. В других жанрах они не так заметны. Кроме того, там их давят. А авантюры так отчаянно хрупки, что в каждой мне хочется отыскать и раздуть волшебную искру. Да будь моя воля, на игру года триумфально номинировались бы и Road to India, и The Watchmaker, и Drupla. И уж как бы я за свою ненаглядную Друнушку болела и голосовала! В конце концов, если кто и достоин чести быть помещенным на обложку МАРТОВСКОГО номера, так это она.

#### ТЯЖЕЛОВЕСЫ

Но хватит шуточек и черного юмора. Переходим в следующую весовую категорию.

Я всегда говорила, что номер без игры от Arxel Tribe кажется каким-то ущербным. Эта компания на наших страничках — завсегдатай (вот и в этом номере см. Hitchcock: The Final Cut). "Как обычно?" — спрашиваю я у очередной их авантюры и на требуемые три четверти наполняю стакан интересности. Ну в самом деле, чем бы был 2001 год без великолепной пары "Пророк и убийца" да "Тайны Аламу-та"? Сколько ожиданий, сколько разговоров, сколько упоенной игры, какие сумасшедшие рейтинги розданы... Нет-нет, я насколько не жалею. Да, для шедевров, в конце концов, не жалко.

Помните мое слово: если дилегия (я все же решила посчитать ее как один квест) Arxel Tribe не откажется в следующем номере "Лучшей левой резьбы", "Лучшего сюжета" или хотя бы "Лучшего музыкального сопровождения", то в дальнейшем от одного только вида моей фотографии (симпатичная, правда?

хотя уж и не упомяну, сколько лет мне тогда было!) здесь будут плакать маленькие дети и сбежать из дому кошки.

Зачем повторяться? Гениальная история, изумительно рассказанная, пару раз перевернутое мое представление о жанре... Все, словом, как обычно. Ну, вы знаете, совсем как в играх Arxel Tribe.

Кто там у нас дальше? А, конечно же, июльский Myst 3: Exile от неожиданно возвратившейся из нюткуда Presto Studios! Hy, с такими панорамами, с таким вращением обзора и просто дьявольски удачным совмещением живого видео со статичными задниками и трехмерной анимацией не грех, честное слово, и за "Лучшую графику" побороться. Сюжет вот только подкачал немного. Но если намечается такая уж свалка за "Игру года", то и на "Пророка", и на Myst 3 я бы поставила. Ставить на Arxel в нашем случае все равно что на число. На Presto — все равно что на дюжину. Самый коммерчески удачный и массовый квест в этом году. Веский аргумент! К тому же с хорошей родословной. И компания-разработчик такая... изысканная.

Ну-у нет, с известностью и популярностью все тоже не так просто. Не отмахивайтесь от квестов, которые мы только что окинули долгим прощальным взглядом. Умоляю, коллеги, не отмахивайтесь. Иногда вещи сложнее, чем кажутся на первый взгляд. Этому меня научили авантюры LucasArts в далекой молодости. А если бы я их проморгала, то Escape from Monkey Island живо уверил бы меня в обратном. Как ни трудно поверить, но с Escape from... мы познакомимся тоже в 2001-м, в январском номере под девизом "За и против". К сожалению, из-за нескольких размытых временных рамок нашей лотереи этот квест, вместе с realMyst, участвовал еще в прошлогоднем розыгрыше (и не победил ни в одной из номинаций). Тем не менее это авантюра две тысячи первого, которой моя рука негласно отдала 4,7 балла в графе "интересность". Зато — подумайте только, как здорово — это значит, что ныне у Arxel Tribe появится еще один шанс! C The Final Cut.

Правда, для этого квесту придется сначала выбрать из меня "Наш выбор". Поверьте, я не дам ему ни малейшей поблажки. И результат борьбы моих внутренних демонов узнать очень легко. А вы как считаете, есть ли у The Final Cut шансы? Может быть, хотите новое пари?



Январь 2001 г. "Простой и честный" realMyst 3D получает от меня приз в номинации "Лучший ремейк всех времён и народов". Он же "За заслуги перед жанром".



# ЗАЧЕМ НАМ FPS?

## КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЁ!

И не надейтесь — я не буду объяснять, зачем человеку DOOM и его ближайшие родственники. Этот вопрос очевиден и обсуждения не требует. А вот тактику и стратегию hardware-апгрейда, а заодно и эффекты, которые он за собой влечет в ваших любимых играх, обсудить можно и нужно. Итак, сегодня на повестке дня вопрос "зачем игроку нужны лишние кадры в секунду?".

**Н**ачну с глубоко личного. Я, по старости лет, апгрейдиться не люблю. Вроде привыкаешь к старой железе, наизусть знаешь, что и где у нее болит, научился обходить эти проблемы, софт установлен и настроен, — так рuka и тычется поглаживать старушку по серому шершавому боку... Опять же лезть туда противно: пыль, острые железки, винты все время норовят куда-то упасть. Но совсем не апгрейдиться тоже не получается: игры-то на месте не стоят, требования к железу растут.

В итоге я вывел для себя правило: собрал железу — и живу с ней, пока не появится первая игра, которую не удастся запустить с разумным fps ни при каких графических настройках-обстоятельствах. Тогда я иду (и это тоже правило) к Железному Радоскому, и он собирает мне очередной суперкомпьютер (из опережающих прогресс железок, чтобы

потом подольше его не трогать). А старый торжественно ставится в угол как реликвия — ведь не все же древние игры идут на новом железе и новых Windows.

Недавний апгрейд был таким: Celeron 466/128/TNT2 Ultra были заменены на Athlon XP 1700+/512DDR/GeForce3 Ti200. Само собой, поменялось и почти все остальное (появились Audigy, RAID от Promise и т.п.), но не о нем сейчас речь. Поводом стали Aquanox и Rally Thoru, притормаживающие при "крутых" настройках даже на новой машине, а уж на старой вообще показывающие мучительное слайд-шоу.

Само собой, ощущения райские: все последние игры стали плавными, приятными и очень красивыми. Но только на неделю-две. А затем обнаружилось, что fps — штука весьма относительная.

## НЕМНОГО ТЕОРИИ

Давайте разберемся, что это такое — fps. Количество кадров в секунду, не так ли? А вот и нет, чаще всего их, кадры, подсчитывают вовсе не за секунду, а за время выполнения довольно длинной тестовой "демки". Потом пересчитывают, само собой, но тут-то собака и зарыта.

Представьте себе: игра пять минут мучительно отрисовывала первый кадр, а потом за секунду

шустренько просчитала еще три тысячи кадров. Итого: времени прошло 301 секунда, а кадров отрисовано 3001. Fps в среднем — 10. Вполне себе ничего. Хотя и медленно, но играть как-то можно, да? Да ничего подобного — сначала придется пять минут созерцать пустой экран, а потом пытаться за секунду успеть поиграть...

Та же проблема, разумеется, возникает и при реальных тестах: видеокарта, отрисовывающая за предельное количество кадров на простых сценах, но "затыкающаяся" на сложных, будет в реальной игре восприниматься как плохая, но в тестах запросто может выйти на первые места.

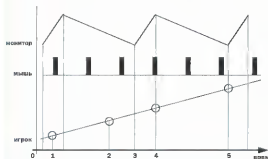
Как с этим бороться — вопрос сложный, и отвечать на него разумно профессионалам из железного отдела. А вот следствия можно и здесь посмотреть...

## ФРУСТРАЦИЯ

Для начала разберемся, зачем вообще нужны высокие и равномерные кадрочисла (неплохое слово, верно?). И, более того, нужны ли именно они или что-то совсем другое.

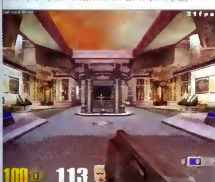
Игрок двинул мышку в сторону. С этого момента начинается отсчет времени реакции системы. Процесс этой самой реакции довольно долгий, сложный и неоднозначный. Начинается он с опознания системой движения мыши. Опрашивается она десяти раз в секунду (если мой склероз мне не изменяет, то у "гражданских" мышей, подключенных через PS/2, по умолчанию эта цифра равна 40, у "подручных" — до 200, а у USB-мышей стабильные дефолтные 120).

Мышь опознана. Само собой, какое-то время уходит на обработку



Вот как выглядит типичное развитие событий. В момент времени (0) игрок подвинул мышку. В момент (1) система среагировала на этот факт и приступила к обработке нового положения. К моменту (2) картинка готова, но придется подождать, пока монитор закончит отображение текущего кадра (3) и вернет луч к началу экрана (4). И только после этого можно начать отображение нового положения, а завыть об успешном завершении реакции можно не раньше момента (5), когда кадр полностью отображен.

Типичный образец "высококачественной" графики: точка старта одиночной игры в Quake 3, Arena. Включено все, что можно включить в меню, а все остальное вынуждено до минимума. И, как и следовало ожидать, fps не радует\*



А вот пример "выключенного всего". Обратите внимание: почти все равно во внешнем виде возникает из-за одной единственной настройки: вертикального освещения



прерывания, вычисление ее нового положения и т.п., но это уже мелочи, которые можно не рассматривать. Ибо последующие этапы куда мрачнее. Игра, получив информацию о новом положении мыши, начинает процесс обседа нового положения игрока. Физика, геометрия и прочие науки настоящим требуют процессорного времени и получают его. Дальше эстафетная палочка передается к видеокарте, каковая долго и мучительно рендерит в свою видеопамять новую картинку.

Впрочем, и это еще не финиш. Когда видеокарт покинула с вычислениями, готовый кадр некоторых время лежит в видеопамати и ждет, пока монитор дозреет до его отображения. Надеюсь, все знают, что картинка на мониторе обновляется всего несколько десятков раз в секунду (чаще всего — от 60 до 120), причем построчно, сверху вниз?

Почти наверняка в момент готовности кадра электронный луч будет прорисовывать экран где-то в его середине. Здесь возможны два вариан-

та. Если у нас включена синхронизация с вертикальной разверткой, то уже готовый кадр будет дождываться, пока текущее обновление завершится (тем самым увеличивая задержку реакции).

А если она отключена, будут довольно противные эффекты "разрыва" картинки, когда верхняя часть экрана показывает предыдущий кадр, а нижняя — уже следующий. Большинство хардкорных игроков считают задержку главным врагом, а некачественности предпочитают игнорировать (что логично — чем раньше ты получишь информацию о ситуации, тем больше у тебя времени на адекватный ответ).

Впрочем, даже если синхронизация отключена, все равно придется ждать завершения отрисовки экрана, чтобы с полным основанием утверждать, что реакция на действия игрока действительно исчерпана. Если вспомнить курс теории вероятности и математической статистики, то легко догадаться, что в среднем отклонение этой опции уменьшит мониторную составляющую времени реакции в полтора раза (отрисовка кадра нужна в любом случае, а при синхронизации в среднем нужно ждать еще половину отрисовки предыдущего).

В итоге от движения мыши до видимого изменения картинки на экране проходит немало времени. В случае "гражданской" конфигурации, когда неопытный пользователь не трогал мыш и монитор, оставив значения по умолчанию (40 опросов мыши в секунду и 60 обновлений экрана), получаем максимальные значения времени задержки: 25 тысячных секунды от мыши, 17 — от монитора. Добавим еще что-нибудь разумное на обсчет (хотя бы десятков тысячных), суммируем и получаем... задержку в 52 тысячных. Если мы поделим секунду на эти самые 52, получим "эффективные fps" ниже 20! И это в условиях, когда видеокарт способна обседа около сотни кадров в секунду!

Самособой, это худший случай, в среднем все будет получше: 12,5 от мыши, 8,3 от монитора, 10 на обсчет — итого 20,8, так что кадрсекунды будут равны 48. Но только в среднем — если мышь двинуть в неудачный момент, все произойдет по худшему сценарию. А уж если включена синхронизация, надо еще умножить "мониторное" время на 1,5... Брр, ужас-то каковой...

## БЕГИ, ДЕСАНТИКИ, БЕГИ...

Давайте разберемся, чем же эти цифры так ужасны. Назалось бы, задержка (лаг), привносимая, к примеру, клиент-серверной организацией игры (даже на одном компьютере обычно записываются и клиентская, и серверная части, эмулируя "очень быструю сетевую игру"), в разы больше, а при игре по Интернету через модем лаг вообще составляет десятки доли секунды. И ничего — играем...

Все дело в том, что это абсолютно разные задержки. Лаг в отображении врагов не мешает нам "верить" в происходящее, а вот лаг в реакции на наши собственные действия убивает всю реалистичность. Хороший пример — игра в Quake (самый первый, настоящий) по модему. В нем просто не было никаких механизмов предсказания на клиентской стороне. В итоге человек, подкликившийся к серверу, через полминуты начинал реветь дурным голосом от злости: он нажимает кнопку, а его десантник стоит на месте. Он уже все кнопки отпустил, а десантник как раз осознал то самое нажатие и бежит напрямик в лаву.

Задержка такого вида — и есть самая противная. Во всех современных играх есть предсказание, маскирующее сетевой лаг, но, увы, сделать что-то с "локальными" лагами, описанными выше (мышь, монитор, обсчет кадра), невозможно, их приходится побеждать честно. Именно поэтому они так страшны, раз портят реалистичность...

## СВЕТ В КОНЦЕ ТУННЕЛЯ

Итак, что же мы имеем? Задержка реакции на действия игрока — штука сложная, состоит из кучи "микрозадержек", большинство которых велики, да еще и не поддаются сколько-нибудь заметному уменьшению. Но не все так плохо. Выход не только есть, он еще и очевиден.

Простейшая рекомендация: для начала проверьте, какова частота развертки монитора (100 — уже неплохо), а потом задержите одной из популярных утилит частоту опроса мыши до сотни или выше (для USB она и так достаточна). И отключайте FSAА, если предстоит хардкорный дефматч! Этим удастся избавиться от "неизбежных" составляющих лага (а точнее, разумно их уменьшить). Полезно также убрать Smooth Mouse (усредняющую движения мыши, то есть добавляющую дополнительную

\* Вниманию: все скриншоты снимались с выключенным FSAА, чтобы эмулировать частоту кадров на более распространенных сейчас компьютерных. Для получения частоты кадров на описанной в тексте конфигурации без FSAА умножьте показанные кадрсекунды примерно на 2-2,5.



Как и в Quake 3, стартовая точка в Return to Castle Wolfenstein при самых зрелищных настройках выглядит вполне прилично.



И снова: глубины почти нет, только вертикальное освещение дает о себе знать. Что ж, давайте дальше попробуем без него.



задержку реакции за счет повышения "плаваности".

Сразу отмечу, что увеличение частот обновления монитора и опроса мыши — штука не бесплатная: более частая отрисовка экрана требует более частого считывания видеопамяти, а частый опрос мыши пожирает процессорное время. Да, казалось бы, разумное увеличение этих частот (скажем, до сотни) приведет к потерям порядка нескольких процентов, что на итоговых кадрсекундах сильно не скажется, но помнить об этом все-таки надо.

А вот дальше — самое интересное. Начнем с того, что задержки — штука статистическая. Иногда нам везет (мышь опрашивается сразу же после ее передвижения, обсчет кадра заканчивается точно в момент его смены), а иногда все задержки складываются, и время реакции максимально. Но в среднем (а человек очень хорошо "усредняет" происходящее) задержки от мыши и монитора весьма равномерны и предсказуемы.

Зато задержки от процессора, видеокарты и подкачки диска — вещь куда более гибкая. Они меняются, и меняются очень сильно. Помните, я в начале намекал, что fps надо бы из-

мерять не усреднением по всей "дежке", а по самым худшим, самым медленным ее мгновениям? Ведь именно они и определяют субъективное отношение игрока: "тормозит" — это вовсе не "постоянно слегка тормозит", а "время от времени сильно притормаживает". Чувствуете разницу?

Когда мы меняем графические настройки в сторону повышения производительности, то, безусловно, влияем на fps глобально, но при достижении определенной скорости (грубые прикидки показывают, что это происходит где-то в районе 60-70 fps в среднем) это уже перестает быть заметным, поскольку основной вклад в задержку с этого момента дают мышь и монитор, а их параметры уже некуда особо улучшать.

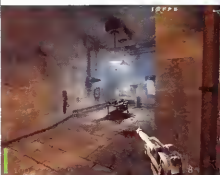
А вот любое, пусть небольшое, увеличение fps на сложных сценах, где они до этого падали в несколько раз, будет критично. Вместо серьезного провала производительности (когда именно системные задержки были главным фактором) мы получим всего лишь небольшую ямку на графике частоты кадров от времени. Основная задача — добиться как можно большей стабильности задержки, а не уменьшения ее среднего значения.

Отсюда вторая часть морали: fps много не бывает. По сути вся борьба за увеличение кадрсекунд сводится к тому, чтобы самые сложные сцены не вызвали заметных провалов производительности, а вовсе не к рекордным средним цифрам. А для этого все средства хороши. Отключайте все, что только отключается: разрешение не выше 800x600, 16-битные текстуры, средняя, а то и низкая сложность архитектуры и моделей и т.п. Да и все остальное тоже отключайте. Каждая тысячная доля секунды, вырванная у матери-природы, может спасти в тяжелую минуту.

Показателен пример классиков из моей любимой команды Quake Done Quick ([www.planetquake.com/qdq/](http://www.planetquake.com/qdq/)): как они рассказывают в своих ме-муарах, приходилось иногда отклю-

чать текстуры полностью, чтобы добиться лишнего десятка fps в критические моменты, когда вокруг толпы монстров, а гаскет-жипр обязан быть точным и выверенным. Тут не до красот. В одиночной игре, конечно, можно и полюбоваться, но вот дефматч... Жаль, не каждая игра позволяет задавать разные графические настройки для одиночной и сетевой игры и автоматически менять их. **ЕЖ**

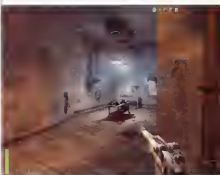
Не правда ли, эта лаборатория отлично выглядит? Жаль, играть тяжеловато с такими fps. Что ж, попробуем покрутить...

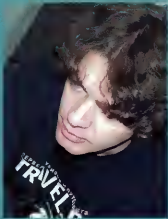


Покрутили, поставили качество на медлен, а разрешение на 800x600. Кадрсекунды уже получше, но играть все равно тяжеловато.



Покрутили еще — при настройках качества low с одним изменением (яркою включено освещение плазматиком) инвентарь вполне нормальные fps с качеством, не вызывая при этом особого возмущения. Вот так уже можно и подде-матчить, если напарник надеется.





## ЗНАК КРОТА

### ЗВЕНЬЯ ДРУГОЙ ЦЕПИ

Здравствуй, браузер. В твоей адресной строке я привычно набираю "janes.ea.com". Именно так, без "www" в начале. Нажимаю на "enter". Браузер, едва подумав, сообщает, что такой страницы нет. Я нажимаю на "enter" снова. Браузер стоит на своем. Снова жму. Браузер неумолим. Но и я не сдаюсь — возможно, когда-нибудь...

**З**има и оптимизм — две вещи несовместные. Когда тело сковывает холодом, просто физически теряешь способность улыбаться. Когда обжигающе горячая чашка чая полностью остывает за неполных две минуты, мысли становятся короче и мрачнее. Надо завернуться в тричетыре одеяла и как можно реже двигаться — так теряешь меньше тепла. Хорошо, теперь можно говорить. Ни о каком прекрасном завтрашке и речи идти не может. Итак, кто хороним сегодня?

### ГОЛОС ВОЗДУХА

Я помню всё почти до мельчайших подробностей. Темно-синее небо над Ла-Маншем. Темно-синяя вода под нами — это сам Ла-Манш. Летим низко. Летим тихо. Радиомолчание. Стелс — хорошая технология, но она не делает тебя невидимым, — поэтому в поле зрения вражеских самолетов лучше не попадаться. Радар не включать. Бомбовые люки открывать только над целью и буквально на одну секунду — если повезет, нас не заметят. Если боезапас — это две бомбы размером примерно с Биг-Бен каждая, так что отбиться от самолетов противника нет никакой возможности, как и уйти от них. Потому никакого боя. Летим к цели, тихонько свистим бомбами, летим обратно. Под нами — лес. Издалека деревья выглядят, как палки. Если подлететь поближе, становится видно, что это елки. Очень редкие. Такие родные.

Больше всего мне запомнились именно такие тихие ночные вы-

лазки. Хотя были и безумные схватки с истребителями противника на экспериментальных самолетах с невообразимой маневренностью, и зоркости (мне очень нравилось охранять своих, хотя большинству такие миссии не по душе), и...

Единственное, чего я вспомнить не могу, — это на чьей же стороне я тогда воевал.

Jane's Advanced Tactical Fighters (ATF), источник многих часов настоящей гармонии с миром и с самим собой. Логотип Jane's Combat Simulations на обложке. Заставка с фолиантом в главной роли. Именно из-за этой игры у меня дома появился двойстик. Темно-синий — до сих пор мой любимый цвет.

К аркадным симуляторам ATF не имел никакого отношения. Скажу только, что первые недели две я играл в него, как в квест. Классический rep and rap: Садись в самолет. Взлетаешь. И, подобно аборигену из "Попытки к бегству", нажимаешь на все кнопки и записываешь все, что происходит. Вокруг идет бой,

но мне не до того. Я уже задокументировал все клавиши, а также все клавиши с нажатым "shift" и "alt". Осталось протестировать всю клавиатуру с нажатым "control". Можете себе представить, как смешно после этого смотрелась задачка из Lighthouse с ее подлодкой.

При этом ATF не являлся самым реалистичным симулятором. И даже не собирался претендовать на это. Средняя категория как она есть. Но было что-то в этой игре такое, чего я не находил в других. Рискую показаться глупым и смешным одновременно, скажу, что в ATF я нашел что-то вроде домашнего уюта. Никакого напряжения с моей стороны. Я не в гостях. А значит, мне не надо куда-то уходить.

### ПОЛНАЯ КАТАСТРОФА

Шок. О том, что Jane's Combat Simulations больше нет, мне повелось собратия-симуляторщики. Настроение у всех было примерно одно. Таких игр больше не будет. Никогда. Знак Jane's на коробке означал... слишком многое он означал...

И это при том, что игры, выходившие под маркой Jane's, никогда не были творениями одной и той же команды мастеров. Это был просто Trade Mark, не более того. Electronic Arts купила лицензию на марку Jane's у Jane's Information Group, издающей самые полные и авторитетные книги и журналы на военно-техническую тематику. Как справочно-го, так и аналитического характера. Так что репутация у торговой марки Jane's была



Навонец-то не грохнулся мимо родного аэродрома. Огонь и черный дым вздымаются в небо из мокрого места, оставшегося от меня, еще недавно одетого в супердодергой F/A-18. Сейчас я выйду из миссии, и игра поставит на моей фотографии (специально импортировал) большой крест. Долго жить буду

весьма серьезная, и Electronic Arts, обзаведясь соответствующей лицензией, получила возможность ставить значок Jane's на любой симулятор, который она издавала, независимо от того, кем он был разработан.

Впрочем, кончина Jane's означала куда большее, нежели исчезновение полюбившегося значка. Она означала фактический уход Electronic Arts из жанра симуляторов. Увольнение с неизбежным развалом внутренней команды разработчиков. Теперь этих людей разметало, и то, чем они занимаются... Впрочем, это совсем другая история.

Прошел не один год. Прошлые победы стали достоянием истории. Прекрасной истории. Jane's ушла непобедленной.

### МИГРАЦИЯ

Я жил в этих играх. Переселяясь из одной в другую.

Я штурмовал иракские военные объекты, управляя тяжелым неповоротливым F-15E. До сих пор не могу забыть то чувство стыда, которое испытывал, сажая свой без единой царапинки пятнадцатый, потеряв все пять самолетов, которые повел в бой. Я выжил — они нет, а все потому, что я в какой-то момент струсил и бросил их. Задачи они выполняли без меня, погибли все. Наверное, глупо испытывать такие эмоции в игре?

Я садился в кабину вертолета и, запомнив наконец, что полный газ — это РУД не от себя, а на себя, ползал по приликанному рельефу на AH-64D (куда они дели так полюбившиеся мне елочки?). Мне и теперь иногда мерещится этот зеленый столбик, указывающий, на-

Longbow 2 кампани были динамичнее, но там время от времени выдавались миссии "ручной работы". Генератор случайных чисел не может переопределить человека. А создатели этих игр вообще редко ошибались



сколько близко я от земли, — надо было научиться все время его контролировать, держа этот столбик в поле бокового зрения, а не отвлекаться на него специально.

Я уходил в море. Руки уже не касались ручек, я управлял командой, в душе моя команда — подлодкой. Спинной мозг отдыхал, работал только головной. Я учился терпению. Приплывать в назначенный пункт на полчаса раньше и не включать ускорение времени (чтобы запустить наконец эту ракету), а разыгрывать сценку "в минуту затишья капитан читает книги". Представляю, как глупо это выглядело со стороны. Также я учился экономить торпеды: четыре задания подряд без возможности захода в порт для пополнения боезапаса — в таких условиях начинать проявлять чудеса осмортельности. И вообще, когда не можешь быстро уйти от противника, умение избегать встречи с ним растет удивительно быстро.

Потом я управлял юрким F/A-18. Я готовился сражаться вместе с хороши

в каждой из них (за единственным исключением — Jane's WWII Fighters) казалось укасной. Но не в картинке же дело. А в том, что, недолго поговоря в других играх, будь то Flying Corps, Falcon 4 или же Flanker 2, я всегда возвращался обратно — и замирал от радости, когда открывался фоллиант во вступительной ролике — всегда одинаковым и всегда чуть разным.

Назвать героев поименно. Jane's Longbow 2. До сих пор непревзойденное моделирование авионики вертолета — такого количества режимов радара больше нет нигде. Jane's F-15E. Ему уже четыре года.

Хотите верить, хотите нет, но эта игра ничуть не устарела. Только не забудьте поставить Direct3D-патч. Между прочим, Jane's F-15E выпущен в нашей стране в бюджетном варианте и попадает в магазинах долларов по 13. Настоятельно рекомендую.

Продолжим. Jane's 688(1) Hunter/Killer. До выхода своего наследника Sub Command, 688(1) был лучшим подводным симулятором, ныне же он ушел на покой. Jane's World War II Fighters. До недавнего времени — лучший авиасимулятор Второй мировой (только не спрашивайте, кто его теперь переплюнул). В сети можно найти самодельные кампании к нему — не забудьте лишь скачать патч, а то с корбочной версией пользовательские кампании не работают.

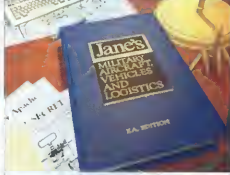
И, наконец, последний симулятор Jane's, ставший ее вершиной, — F/A-18. На мой исключительно субъективный взгляд — это лучший авиасимулятор всех времен. Знаю, сейчас со мной будут спорить, но тут я буду твердо стоять на своем.



(Jane's) Sub Command. Достоинством является. Судя по так и будет в каждом номере вспомнить этот Sub Command! Да, буду. Еще все узи прожужжу

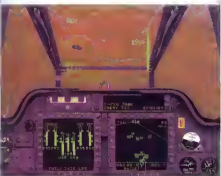
скими русскими против плохих русских. В конце концов, я всегда хотел показать комм, что их место на свалке истории. Но вместо этого я отбавывал посадку на авианосец без помощи авиопилота. Кто-нибудь еще думает, что авианосцы — "огромные"? Помню радость от своего первого достижения — когда я не рухнул в море, промазав мимо качающейся (!) палубы родного авианосца, а попал в него — конечно же, взорвавшись.

Почему то все вокруг хвалили игры Jane's за "красивую графику". А мне вот графика



Та самая заставка с миссиями. В каждой последующей игре этот лич чуть-чуть преобразился, но (школа, открывающаяся игра, оставшаяся неизменной. До самого конца.

То самый зеленый столбик. Видеть его, глядя на танк. Видеть его, глядя на приборы. Постепенно начинаешь видеть его с отключенным монитором и закрытыми глазами. Так становится диледжам. "Следи за зеленым столбиком, Люк. Если он исчезнет, ты умишь".



Я ведь жил в этих играх. Переселяюсь из одной в другую.

## ДРУГОЙ МИР

Есть богатые и бедные. Есть счастливые и несчастные. Есть Electronic Arts. И есть Xicat. На совести последней самый позорный сим-релиз прошлого года. Игра называется F/A-18 Precision Strike Fighter и проходит в качестве полноценного релиза с неременной ценой в полсотни долларов, знаете ли, США. Печальная история этой игры такова: наш крот Xicat, порывшись на игровом кладбище, нашел подходящую могилку и приобрел сокрытое там бездыханное тело, за прошедшие годы оформившееся в хрупкий скелетик, — игру F/A-18 Korea четырехлетней давности. Как вы думаете, сколько денег может принести переиздание такого антиквариата, особенно если учесть, что перед нами — далеко не лучший представитель авиасимуляторного жанра? Так вот, Xicat делает простой ход: чуть-чуть (не больше!) латает графический движок, все остальное (вплоть до, простите, багов) оставляет БЕЗ ИЗМЕНЕНИЙ. Получившиеся безобразия обзаводятся новым релизом, причем то, что это едва переделанная F/A-18 Korea, вам, конечно же, забываю сообщить, и это дело выставляется на полку. В надежде, что на существующем безрыбье хоть кто-то поведется на этот обман и отстант за него 50 тек самых... бррр. Естественно, демо-версия не выпускается. Впрочем, имеется демо-версия F/A-18 Korea. Можете для интереса загрузить ее из Сети, благо весит она меньше десяти мегабайтов, а потом представьте свои мысли, если бы вам всучили такой мусор в качестве новой игры.

Внутреннее убийство BF-109G по версиям Jane's WW2 Fighters и "Ил-2". Обратите внимание на отличия — они расскажут вам многое о том, насколько разными идеями руководствовались авторы при создании этих игр.



Первое слово на букву "м", приходящее в голову, — отнюдь не "мошеники".

А заговорил я об этом вот к чему. Спустя совсем немного времени после издания этого чудища, Xicat с гордостью сообщила, что приобрела лицензию на торговую марку Jane's Combat Simulations. Понимаете, да? Могло сложиться так, что этот кошмар носил бы гордое имя Jane's F/A-18 Precision Strike Fighter.

Жуть.

## НОВАЯ МАШИНА

То, что зная Jane's Combat Simulations выпало из рук Electronic Arts, не было случайностью. То, что жанр симуляторов в определенный момент перестал приносить доход, вам, полагаю, известно. Electronic Arts является должником из-за простоя не потому, что поддерживал убыточные проекты. Впрочем, это не означает, что Electronic Arts легко сдавалась. Совсем нет. Когда стало ясно, что великолепный Jane's F/A-18BE не оправдал возложенных на него финансовых ожиданий, было решено сделать максимально недорогой проект. Таким проектом стал Jane's A-10. Игра создавалась на базе Longbow 2. В данном случае нет ничего странного в том, чтобы делать симулятор самолета на базе вертолетного, ведь A-10 — штурмовик, тихоходный, летает низко, предназначен для атаки наземных объектов, а бой с другими самолетами совсем не его стихия. Вот видите, по описанию задач — почти вертолет. Работа велась полным ходом, но вскоре стало ясно, что для создания хорошей игры не получится ограничиться планировавшимися минимальными изменениями. И проект был оставлен. Можно сказать, что в момент прекращения работ игра была почти готова. Можно сказать, что работы только-только начались — все зависит от того, как



посмотреть. Тем не менее проект погиб, шансов на реанимацию — никаких, да теперь и поздно.

Electronic Arts намечала еще один релиз — Jane's Attack Squadron, боевой авиасимулятор Второй мировой. Разрабатывали его в Looking Glass. Что стало с этой прекрасной командой, думаю, вам известно.

## ПОСЛЕДНЯЯ СХВАТКА

Впрочем, вместе с лицензией на звонкое имя, крот Xicat приобрел и погибший Jane's Attack Squadron. Который был отдан на доделку команде Mad Doc Software (не путать с Maddox Games!). Загляните на их сайт ([www.maddocsoftware.com](http://www.maddocsoftware.com)) — прелюбопытнейшее зрелище. Вот гордое объявление о работе над Jane's Attack Squadron. Чуть выше — конечно же, не менее гордое — о вышедшем Star Trek: Armada II. А чуть ниже — о находящемся в разработке Jamdat Wap Golf, симуляторе гольфа для мобильных телефонов! Черт возьми, я не шучу, какие уж тут шутки. Вот в руки такого разработчика и попал Attack Squadron. Между прочим, эти же люди занимаются еще медициной & архитектурой. Ну и на что тут можно надеяться?

В общем, налицо две противоположные тенденции. С одной стороны, прекрасные симуляторы продолжают выходить. Наши сделали "Ил-2". Electronic Arts выпустила Sub Command. Причем последний я нередко, оговариваясь, называю Jane's Sub Command (думаю, понятно, почему). С другой стороны нас приветствуют кроты. Они предлагают нам замшелый F/A-18 Precision Strike Fighter. Приводят эскумурированный Attack Squadron. Толкают в нашу сторону зомби Silent Hunter II. Душепоражающее зрелище.

Какая именно тенденция победит, пока неясно.

Я только знаю, на чьей стороне я. ☹



# ПОЛЕТ ДРАКОНА

## НУЖЕН ЛИ THASO В АВИАСИМЕ?

Как ты, дорогой читатель, конечно же, помнишь (даже если разбудить тебя глухой ночью выстрелом из "Макарова"), компания Westwood Studios (<http://westwood.ea.com>) уже дважды всплывала в наших ностальгических выдохах. А между тем бог троицу любит. Встречайте: 1990 год, Dragon Strike, фэнтезийный... симулятор!

**П**ричем симулятор по природе своей базальной оригинальности. Впрочем, отбросим ложную скромность: подобного вы больше не встретите нигде. То есть, конечно же, симуляторы ковров-самолетов уже во всю растрежированы, но вот симулятор полета на драконе... Это ли не сюрприз!

Мало вам симулятора драконьего истребителя? А получите по носу фирменной лицензией! AD&D — не хухры. Теперь точно ни один комар носа не подточит. А их — носоточильных комаров — налетит, уж будьте уверены, не один косяк. Чуть что не понравится, сразу плекс организуют. Мол, у вас летная модель неверная и оборудование не соответствует действительности. Где это, скажут, видано, чтобы

дракон выполнял петлю штабс-капитана Нестерова П.Н., косясь наметанным глазом на авиагоризонт, прикрученный к интерфейсу? И почему голова сего транспортного средства поворачивается только на 45 градусов?..

Но это имело бы место быть, не лежи в основе игры AD&D-правила. С таким тузом в рукаве можно от всех нападков избавиться единым лишь махом, ловко переведя стрелки на TSR Inc. (разработчик означенных правил): "Все согласно лицензии, какие могут быть вопросы?".

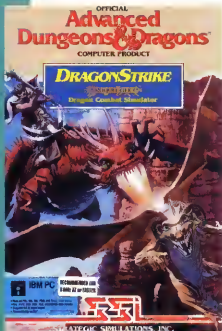
Westwood бралась за Dragon Strike (DS), имея за плечами солидный опыт в виде 20 игропродуктов, успешных и не очень. Среди прочих следует обозначить Hillsfar и Curse of Azure Bonds. Обе игры — представители так называемой GoldBox-серии, использовавшие RPG-систему Advanced Dungeons & Dragons и, по совместительству, старопрежние игрохиты, благодаря которым практически каждый сотрудник компании знал, что такое AD&D и с какого боку за него берутся. Что положительно сказалось на качестве очередных компьютерных реализаций упоминавшейся выше системы. Согласитесь, хороши.

Кстати, издателем всех AD&D-игр в то славное время выступала масштатная контора Strategic Simulations, Inc. (SSI), владевшая лицензией на флорповодно-дискководную AD&D-продукцию. Но это так, к слову. Историческая вроде как справка.

Драконы, как ты, дорогой читатель, не знаешь... или все-таки знаешь? Да брось, я ни в жизнь не поверю, что ты на досуге читаешь Monster's Manual (MM). Я и то не читал — была охота тратить кровные 20 у.е. на какой-то справочник, — но представление

имею. Мотай на ус: согласно все той же AD&D, драконы делятся на металлических (золотых, серебряных, бронзовых — последние не иначе как отпрыски медного папы и оловянной мамы) и цветных (черных, красных и т.п.). Металлические драконы по природе своей дрябляки и философы, а их цветные собратья — постоянно усложняющие жизнь себе и окружающим злобные и коварные гады... Никакой ругани и глупых претензий, что всего лишь игра слов. Расквиз? Еще какой. А вы вспомните, что в мире DragonLance совсем нет полуросликов-негров. То есть афроамериканцев. И у Толкина их нет. Куда только смотрят борцы за справедливость? Но не будем отклоняться от темы...

Как ты, дорогой читатель, должно быть, уже догадался, в DS игроку предлагается применить к доблестному ордену Соланнийских рыцарей и власть налетать на крылатой чешуйчатой твари со взрывоопасным запахом изо рта. История объединения металлических драконов и людей в борьбе за правое дело драматична, как мексиканская мыльная опера, и столь же невменяема. Суть дела сводится к тому, что любовь зла, и некоторые несознательные товарищи умышленно пользуются этим фактом. Полную версию истории о том, как соланнийский рыцарь Хума (Huma) по уши втиснулся в серебряную драконницу, в образе девичьи гулявшую по окрестностям, и что из этого вышло, пересказывать нет никаких сил. Если интересуетесь — шагом марш в библиотеку, т.к. несколько лет назад полная версия злоключений Хумы со товарищи была выпущена издательством "Азбука" в рамках серии DragonLance (в русском варианте





"Сага о Копье. Трилогия легенд". 300 страниц духовных переживаний человека, осознавшего, на ком его угораздило жениться (наверняка каждый второй, или даже каждый первый, муж способен написать подобные мемуары). А впрочем, не буду вас просвещать. Должна же быть хоть какая-то интрига, верно?

## КРЫЛЬЯ, НОГИ И ХВОСТЫ

Собственно геймплей представляет собой такую череду сражений по схеме "один рыцарь + один дракон vs. все остальные твари на карте". Зачистка местности производится традиционными методами: подхватыва копье, сладкая парочка мчится на врага. Всадник издалека угрожает копьем, пока дракон пытается поджарить противника при помощи своего природного огнемета. Процесс можно было бы даже сравнить со средневековыми турнирами, если бы не одно "но": ни один рыцарь не утруждал себя точной наводкой копья на цель. А нам придется, потому что жить ой как хочется. К сожалению, другого вооружения (например, станкового пулемета) не предусмотрено, хотя и говорят, что существуют драконы со встроенной функцией бомбометания. Любая ошибка равновесилась бы не смерти, то рестарту уровня, а сохраняться посреди миссии, по установившейся традиции, не положено. Только между. Когда на карте останутся в живых только двое (надеюсь, вы понимаете, о ком я говорю), нас накроют очередным брифингом, покажут очень красивую картинку и отправят дальше — на ратные подвиги.

К счастью, в игре существует такая полезная вещь, как стратегическая карта, с помощью которой можно примерно прикинуть, сколько еще мерзких тварей придется пустить на чумады, прежде чем наступит хелпи-энд. За успешное выполнение особо важных заданий игрока запростят могут наградить новым званием и ценными подарками, а в особых случаях даже переведут в более престижный орден, дав в распоряжение нового донельзя оборонноспособного дракона. Подарки — вовсе не досужий вымысел моего разрабатывающегося сознания. Всадник мо-

Над седой равниной моря гордо реет...



жет взять с собой на задание несколько вещей, в том числе исцеляющие зелья, предметы одежды, улучшающие класс брони, и тому подобную атрибутику, с тем, чтобы в процессе ратоборства весь этот скарб активно использовать.

Впрочем, не стоит отвлекаться. Смотрите лучше, какие красоты демонстрирует местный движок. Очень прогрессивный для 90 года вид от первого лица являет изумленным игрокам бескрайние просторы Ансалоновского континента, — благоразумно оставив dungeons лежать на складе, Westwood выгнать драконов на свежий воздух. Отныне никаких подземелий — у драконов врожденная фобия клаустрофобии. К тому же под землей весьма сложно размять крылья, для этого нужны многометровые пространства. Поэтому миссии проходят на приличных размерах картах, как над сушей, так и над водой.

Кстати, приземляться дракон имеет право только на отведенные под это дело специальные посадочные насе-

сты. Лишний взмах крылом, и два носа — драконий и человеческий — под очень героическую музыку бодро бороздят землю. Restart Mission? Угу.

## ГЕРОИ ВЧЕРАШНИХ ДНЕЙ

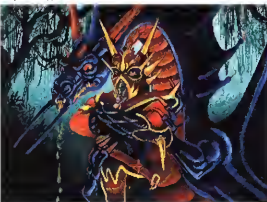
Шикарная векторная графика в ультрасовременном VGA-режиме заставляет процессор нутноно стонать и глубоко задумываться о вечном — он мысленно ползает перед нами на коленях и умоляет убавить уровень детализации хотя бы немножко, хотя бы на минуточку... Нет! Мы — я и мой боевой... скакун? летун? — хотим,

чтобы было красиво. Чтобы свеженасаженный на копье противник выглядел не стопочной бездушных треугольников, а ужасной тварью, состоящей из двух мешков крупной квадратной субстанции. А посему никаких послаблений, у каждого из нас своя битва: кто-то продавливал клавиатуру, кто-то лихорадочно обшчитывает экранную картинку.

А что же наша AD&D? Зачем ее прикрутили к фантазийному авиасимулятору? Ну как же: во-первых, дракон и всадник — их параметры растут от уровня к уровню. Потом монстры — досконально скопированы с MM, предметы тоже отвечают вышеозначенному стандарту (если сомневаетесь, поглядите направо и внимательно изучите cloak of protection +1). Неудобительно? Сам же отвечаю: ДА. В действительности DS ничего бы не потерял, разлучи его злые люди с AD&D-лицензией. Слишком он нетрадиционен. Слишком хорош. Просто слишком. Ранний Westwood, что и говорить.

К сожалению, сиквела не воссоздавало — все силы компании ушли на создание легендарного Eye of Beholder, классического AD&D hack'n'slash.

Но! Зато совсем недавно, буквально пару номеров назад, благодаря бешеной популярности старика По'Жиз нам стало известно о новом русском проекте под названием The 1 of the Dragon — припоминаете? Еще бы: 3rd person action-RPG с драконом в главной роли — такое не сразу забудешь. Я всегда говорил: российские разработчики — самые замечательные люди в мире. Правильно заимствуют. И на них только все мое упование. **RE**



Омерзительного вида парочка, которую предстоит закопать в одно из следующих сражений. Кстати, обратите внимание, из пасти дракона на брызгает вовсе не слюна, а концентрированная серная кислота, которая он активно будет вас заливывать в течение всей потасовки.



# ПОСЛЕДНИЙ ОТБЛЕСК

## ДВЕ ЖИЗНИ OPERATION FLASHPOINT

Говорят, сержанта Армстронга видели в одном большом городе. Он прохаживался по улице, а на шее у него висела картонка следующего содержания: "ДЭВИД У. АРМСТРОНГ, НАТО. СРАЖАЛСЯ ЭВЕРОН, МАЛЬДЕНА, КОЛГУЕВ. КОНТАКТИРОВАЛ ХАММЕР, ГАСТОВСКИ. ПОГИБ В БОЮ, 1985". Я всегда знал, что этот ходячий военно-патриотический рупор плохо кончит. У самой Operation Flashpoint (OF) дела обстоят немногим лучше. Игра умерла, но издатель (Codemasters, [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)) шедевра пражской Bohemia Interactive ([www.bistudio.com](http://www.bistudio.com)) понять этого не желает.

**В**новь вернуть Bohemia былую славу может только полноценный сиквел, Operation Flashpoint 2 (мы, разумеется, не рассчитываем на рынок компании в параллельный мир уровня Ghost Recon). Но пока слухи о нем (см. бездонные копи форумов [www.flashpoint1985.com](http://www.flashpoint1985.com)) настолько неправдоподобны, что я не рискну взять на себя ответственность за их перенос под ваши органы зрения. За полгода казавшаяся идеальной игра постарела, как перепутавший чаши герой "Индианы Джонса и последнего крестового похода". Сквозь казавшийся прекрасным графический движок проглянул хищный скелет лета: поселили деревья, обвисло небо, потеряли упругость холмы, солдаты обратились в мумии. Поглупел искусственный, выраженный в пробирке, интеллект, обнажились острые триггеры в заданиях, физическая модель вдруг оказалась смешотворной.

И все равно Flashpoint отчаянно цепляется за края могилы. Надеюсь, вы помните, каким скрипящим в суставах чудовищем оказалась первая, несмазанная, европейская версия OF. Набор фирменных насадок Bohemia (последний патч версии 1.30 превращает знакомый военный шутер в

нечто ангелоподобное) убивает все известные человечеству микробы в программном коде Flashpoint. Более того, физика пехотинцев и система повреждений щелкают так четко, а скорость столь возросла, что временами просто не верится, будто это та же самая устаревшая военная игра от Bohemia Interactive.

Кажется, что это какая-то другая устаревшая военная игра.

### ЧЕМ ДАЛЬШЕ В ПАРТИЗАНЫ

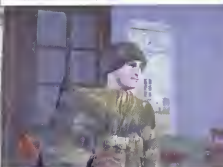
Таким образом, на данной стадии своего существования OF больше всего напоминает тщательно отполированное, но пустующее кресло-качалку. Тем не менее тоненький золотой ручеек роялти продолжает сочиться в Прагу. А может быть, не такой уж и тоненький, какой бы

неутешительной ни казалась официальная статистика.

Издатель же Flashpoint ухитряется стричь купоны даже с небывалой творческой активности поклонников игры. "Модов" и "аддонов" (равно бессмысленные слова) любителями самостоятельности заявлены тысячи, карт в наличии — что звезд на небе. Благо что поставляемый с OF редактор в обращении немногим сложнее соковыжималки с ручным приводом.

Вот Codemasters в конце прошлого года и взяла под недогнущие крылышко "аддон" *"Between the Lines"* (BtL). Фактически, стало быть, издавала и подписались кровью под. Ставится на OF версии 1.20 и выше, гарантирует массу незабываемых ощущений. Явление в каком-то смысле небывалое: помимо собственно

Red Hammer, Марцин, явно небритый Дмитрий Лукин. С габоном типами из "черных" фильмов никто никогда не хочет связываться. И в самом деле, его ведь мог сыграть молодой Мел Гибсон, правда?



компании Between the Lines от содружества начинающих немецких разработчиков XMP (X Media GmbH, [www.xmp.de](http://www.xmp.de)), в BtL вошли две (!) замаскированные под кампанию антологии любительских карт для одиночной игры, в большинстве своем также немецкого происхождения. Видимо, это для смягчения трений по поводу авторских прав. Сборник в мягкой обложке идет по тридцать (!!) долларов за штуку и распространяется главным образом в электронном

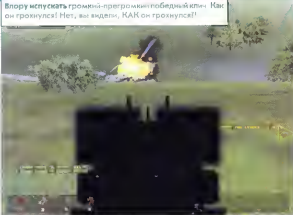
режиме по всем уголкам земшара. Вы нагло спросите, стоит ли он того?

У BtL имеется всего одно достоинство. В пике миллионам объявленных дополнений к целому и переработок уже имеющегося, 98% которых, по счастью, свет так никогда и не увидят (смертность среди модов OF гораздо выше, нежели среди модов Max Payne: даже сам Альберт Эйнштейн вряд ли преуспел бы, если бы каждый год выходили тысячи три трактатов по физике, причем шесть от — только по его конкретной специализации), этот чудо-сборник существует, его можно потрогать руками, а при желании и заплатить за него деньги. По крайней мере, не заглядывая во внутренности BtL, это можно считать за достоинство. И отвечая на идиотский вопрос: нет, мне цена кажется несколько завышенной. Да, знаете, долларов так на тридцать с половиной.

Хаотичная, нервная, бестолковая основная кампания с доктором Роджером в главной роли, мирным гражданином острова Зверон, возлеченным в кровавую битву, без всякого преувеличения передаваемо омерзительна. До сего дня я не верил, что передаваемо омерзительные аддоны действительно существуют. В суровом мире OF не так просто изобрести совсем уж идиотские миссии. Свобода действий какникак. И в своем роде ребята из XMP — прямо-таки гении. Придать роскошным, полноводным заданиям Flashpoint узость скриптовых сцен — это надо уметь!

Скажем, в первой миссии доктор Роджер безоружен. Более того, подобрать оружие он не может: просто-напросто нечем убить хотя бы одного советского солдата, чтобы снять с его сытого тела АК-47. А так как доктор

Вспору испускать громкий-прегромкий победный клич. Как он грохнулся? Нет, вы видели, КАК он грохнулся!



находится в лагере для военнопленных, то шаг вправо или влево считается побегом, и, пока не воспроизведешь в точности задуманный XMP балетный номер, век свободы не видать. Да и в дальнейшем все два десятка повстанческих миссий между двух огней грешат той же безумной ограниченностью и оружейным дефицитом. Встанешь — подстрелит русские. Залегнешь — прибьет доблестное НАТО. Идея-то, в общем, не самая плохая. Но как вам понравится, скажем, собирать подстреленных бойцов, бегая петлями по совершенно открытой местности? Больше всего это напоминает футбольный матч под пулеметным обстрелом. Словом, если это не "непередаваемо омерзительный аддон", то я даже и не знаю, как его еще можно назвать.

Существует такое любопытное явление — тактическая графомания. В кампаниях War on Mortal и Special Operations аккуратно собраны, представлены, а кому-то даже и проданы самые характерные ее образчики. В первой зачем-то изобретен новый остров, Мортон, а на нем размещены десять бездарных заданий, лишенных баланса, интересности и переполненных бронетехникой. Миссии Special Operations производили на свет разные люди, но, кажется,

всех их выращивали в соседних инкубаторах. Идея такова: мановением руки OF обращен в Commandos, Hidden & Dangerous, а то и Deadly Dozen. Сакральные четыре бойца, полчища врагов, скрытность перемещений как залог победы. Вот только немцы наши (типа авторы) то ли не сумели, то ли напроочь позабыли придумать четверке достойные

цели. В результате четвергом приходится выполнять те же самые задания, с которыми в оригинальной игре с трудом справлялся целый взвод при танковой и вертолетной поддержке. Ей-богу, я не преувеличиваю. Вы просто не видели там восьмой, финальной, миссии.

А знаете, почему Codemasters подписалась под ужасной Between the Lines? Да потому, что готовилась к выпуску на волю Red Hammer, официального аддона от самой Bohemia Interactive! А герой там — уже Дмитрий Лукин, служащий СА. И нейтральная во всех смыслах BtL привиделась удачным передаточным звеном. Да только вот в результате между двух огней, Codemasters и XMP, оказалась сама Bohemia. Ну кто из познавших ужас BtL рискнет приобрести Red Hammer!

### БЕЗУМНЫЙ ЛУКИН

Так вот, Red Hammer (RH), который вскорости (мы надеемся) будет издан "Букой", — безусловный шедевр. Двадцать шесть великолепных, напряженных, не дающих перевести дух заданий. Сюжет, которым при желании можно браться. Изумительная режиссура, во много раз превосходящая патристические сценки оригинального OF. Наконец, запоминающийся герой и плавно переданная тоталитарная жестокость. (И

Редакционная подписка на журнал GAME.EXE по России, Украине, Белоруссии и Казахстану

### Бланк заказа

ДОСТАВочная КАРТОЧКА												
№	ПВ	место		литер	на журнал	41825	29866	Количество комплектов	На 200_год по месяцам:			
		1	2						3	4	5	6
Game.EXE												
						<input type="checkbox"/> без диска	<input type="checkbox"/> с диском					
Итого												
Почтовый индекс Адрес												
Имя												

№. Во избежание недоразумений просим все отсылать бланк заказа только после оплаты! Отослав бланк, просим внести в бланк подписку от имени подписчика! Подписчик или администратор сайта.

По всем вопросам, связанным с подпиской, просим обращаться ТОЛЬКО по тел.: (095) 232-2165 либо по e-mail: [podpiska@computerra.ru](mailto:podpiska@computerra.ru)

стоит, между прочим, пятнадцать долларов в составе коллекционного Operation Flashpoint Gold Pack.)

Параоидальный, неразговорчивый, озлобленный Дмитрий Лукин — самый лучший герой, что когда-либо создавался Bohemia. Очень хорошие давящие мелодраматические вставки, в которых камера подолгу висит над зловещными черными телефонными аппаратами в штабе, гипнотически медленно наплывает на окно генеральской дачи с цветущими садами Колгуева. Я бы не поверил, что такие можно сотворить и на более мощном движке, чем у OF. А вот, пожалуйста.

Советская армия на островах занимается весьма неприглядными вещами. Половину RH Лукин со товарищи только и делают, что угрожают всем встречным безоружным туземцам и безжалостно вырезают вооруженных, угоняют транспорт и стреляют людям в спину/разрешения для. Эвэри. Подумайте только, эти же разрабачники сочинили сагу о похождениях симпатяги Армстронга! В RH царит такой разгул насилия, что кажется, будто там отменены все приказы, что мир вокруг пережил ядерную войну и на пустошах островов действует только один закон, да и тот, как известно, из области простейшей баллистики. Временами Bohemia добивается в заданиях Red Hammer просто удивительной кинематографической выразительности. Взяв хотя бы то, где Лукин ведет доверху нагруженный оружием грузовик и попадает в умело организованную засаду. И вот он вылезает из кабины, неловко толкает кузов, извлекает оттуда тру-



Слышал в об армия, где начинающему кто "затонил" не скажет. Это "дисциплина" называется. А здесь, кстати, никто из заключенного сержанта даже на танке не подбросит

бу АТ-4 и одним выстрелом разносит вздрезки танк.

А потом еще неплохо бы угнать новый грузовик и доездить дочку генерала Губы до взлетной площадки в целости и сохранности. Интеллект подкован, метко стреляет по движущимся мишеням; кроме того, в RH вам понадобятся навыки водителя-камакдазе, чтобы удержать грузовик на дороге под обстрелом. А Red Hammer на четверть состоит из командования взводом и на две четверти — из длинных переездов. В общем, чистой воды "Безумный Макс-2". Четверть остается на развлечения...



Русская тема вполне на уровне. Голоса за инцидентом, немцы смешивают, звезды и тельняшки не забыты

Никаких очевидных триггеров. Никаких компромиссов с уровнем сложности. Самые неожиданные повороты сюжета очень естественно интегрированы в полностью свободные миссии. Кто сказал, что нельзя добраться до конца, если дочери генерала Губы отстрелили голову? Можно! Только не будет вам потом ни натовского десанта, ни натовского плена, ни чудесного спасения на натовском вертолете. Ушли в Сибирь, и все. С этим так строго. В общем, по сравнению с тем же BtL — небо и земля. Но так и должно быть. Сравни мы Red Hammer с любым другим любительским аддоном, эффект получился бы точно такой же. Талант нужен! Огромный талант и знание предмета.

Неизвестно из каких побуждений Bohemia Interactive взяла да сделала из своей мертвой военной игры потрясающий "черный" военный фильм на сверхпрофессиональном уровне. Operation Flashpoint отчаянно повезло, что именно у нее теперь имеется такой замечательный ад-

дон, последний отблеск былой славы.

Нет, в самом деле, восемьдесят пятый и восемьдесят шестой оказались тяжелыми годами для Советской армии на островах. Были там, на Звероне, с триста восемьдесят седьмой, когда падали те вертолеты? И вы помните, что такое дорога девятьсот двадцать два, Дорога Славы? Сержанту Армстронгу не довелось ее увидеть. Он до сих пор не понимает, как ему повезло. **RE**

## Стоимость редакционной подписки по России (в рублях), оформленной в период до 28 февраля 2002 г.:

Срок подписки	Game.EXE без диска 2002 г.	Game.EXE с диском 2002 г.
1 месяц	50	75
3 месяца	150	225
6 месяцев	300	450

Цена включает в себя доставку по России ценной бандеролью, гарантию доставки и любовь редакция к своим читателям!

Для заказов из Украины, Белоруссии и Казахстана указывать цены увеличивать на 50%. Оплата в рублях.

## Чтобы подписаться на Game.EXE через редакцию необходимо:

**1** Оплатить стоимость подписки не позднее 5 числа предпоследнего месяца по следующим реквизитам:

Получатель платежа: ЗАО "Компьютерная пресса"  
 Р/К 4070281010090000217  
 в/К "Московский муниципальный банк — Банк Москвы"  
 К/С 3010110500000000219  
 ИНН 7729340216  
 БИК 044525219  
 Код по ОКОНХ 71100  
 Код по ОКПО 45079312

**2** Заполнить бланк заказа, размещенный на обратной стороне данного объявления, и выслать его вместе с копией квитанции об оплате по адресу:

117419, Москва, 2-й Рошинский проезд, 8, ЗАО "Компьютерная пресса", либо по факсу (095) 956-1938. Отказанную копию квитанции или платежного поручения (в формате jpg объемом не более 150 Kбайт) вы можете отправить по e-mail: [podpiska@compbaza.ru](mailto:podpiska@compbaza.ru)

В случае, если ваш платеж и бланк придет в редакцию с опозданием, сумма будет автоматически засчитана за следующее номера журнала. Журнал будет отправляться в ваш адрес только после поступления денег на наш счет.

## LET THE FARCE BE

## КРАТКОЕ ВВЕДЕНИЕ В РЕЛИГИЮ

Во взаимоотношениях со "Звездными войнами" важно понимать одну базовую вещь: это культ. Даже больше, официально зарегистрированная религия. Будучи атеистом, обращаться с ней советуется максимально нежно и деликатно, дабы не оскорбить соответствующие чувства верующих. А то получится нехотерно: как у Мартина Скорцезе в "Последнем искушении Христа" с упырем Дэфо в роли Спасителя и зиггистардастом Дэвидом Боуи в качестве Пилата.



том, что троица LucasArts, Sony Interactive и Verant совместными усилиями делает онлайнную вселенную Star Wars, мы уже неоднократно писали. Радые сообщить, что работы продвигаются точно по графику и вскоре звезда смерти вашего времени, денег, телефонной линии и прочих прелестей жизни будет готова к бою.

Конечно, привязка к брэнной планетарной поверхности межзвездной по своей идее серии состоялась здесь и не сейчас. Наш повстанческий-стратегический отдел отчаянно отбивал атаки уродливых RTS-монстров, тогда как action-пилоты торпедировали странные SW-создания в своем пределе. Но теперь все иначе, взгляните хотя бы на шокирующие прекрасные скриншоты: разработчики умышленно добиваются кристальной кинематографичности картинки, дабы вы почувствовали себя если не во вселенной Star Wars, то, как минимум, в одноименном киносерiale. Зато некоторые основы организации онлайнного SW-общества напоминают скорее худшие устои современной демократической общины. Вопрос: зачем тащить дурящие взрослые заморочки и проблемы в идеальный, чистый и красивый мир, где люди как раз пытаются на время забыться и вновь стать беззаботными детьми?

## ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ БОЯ

SW: Galaxies (SWG) подразумевает наличие многих серверов,

что для современных MMORPG есмь норма: галактик много, прыжки между ними строго-настроено запрещены. Загадочные завихрения дизайнерской Силы касаются самих знаунтов. В "Лос-анджелесских Письмах" (в частности, к Дарту Вейдеру) мы уже нарядбинчили по факту безжалостного преследования приверженцев Темной Стороны Силы. Иначе говоря, PK, Player Killer'ов. Система сраживания игроков друг с другом в SWG крайне сложна (а занимают ее преимущественно печально известные гвардейцы из команды Ultima Online), что и вызывает некоторую тревогу: в утопической попытке смоделировать идеальное общество за два года авторы могут слегка перегнуть палку.

Итак, к делу. Честные налогоплательщики могут находиться в следующих четырех воинственных состояниях: Truce, Safe, Wild, Battlefield.

Первая зона предназначена для сунунов в возрасте маленького Ани, раздавить коих для взрослого половозрелого дяди не представляет равным счетом никакого труда. Что противоречит закону о категорическом неподавлении сопливых Скайюнкеров от 3 марта 1845 года. Блестеры агрессоров в Truce-зонах будут отчаянно мазать, а их хозяев, скорее всего, ожидает быстрое и справедливое отмщение посредством взятия за жабры и показательного раскатывания по асфальту. Шалун-шалун!

## В ЗОНЕ

Safe-зоны созданы для чуть окрепших налого- и LucasArts-плательщиков, не желающих вступать в огневые контакты любого рода с прочими резавищимися в онлайн жителями планеты Земля. Их можно понять: после угнетительного дня в рабочем

"кубике", харассмента со стороны уличных курильщиков и тягот обезжиренной пищи хочется подстрелить пару звонов (маленькие очаровательные мишки с планеты Endor), проглотить ведро попкорна и отправиться смотреть повтор 398-го судебного заседания по делу Оу. Джей. Симпсона.

Первый выстрел в Safe зоне считается "досадной ошибкой", о нем "забывают". Повторная провинность карается жабрами, размазыванием, протаскиванием под килем и



Добро пожаловать в мир Star Wars! Слева направо, ваш личный фетт, неси-принер, ваш бугаггер, ваш слесарь, ваш следовник, ваш бодигард, ваш шофер, ваш психоналтикс и ваш адвокат.



прочими полицейскими мерами из пункта номер один. Исключением являются лишь представлениям особо оговоренных вечновоюющих (как Израиль с Палестиной) сторон: Rebels и Imperials, находящихся в конфликте кланов, а также психов, успевших отмотать друг друга в свободной для мордобоя зоне, случайно пересекшихся в городе и решивших продолжить соревнования. Примечание: человек постононный и независимый, не принадлежащий ни к одной из перечисленных группировок, поучаствовать в судьбе поединка никак не может. То есть спонтанно покажет имперского боевика и подлечит его или, наоборот, воткнуть в белоглазого приклад своего шумового лазера никак не можется. Зоркие NPC-полицейские снесут излишне инициативную головушку немедленно. Можете делать первые выводы об объективной психологии и практике помощи ближнему своему, будьте любезны. Каждый сам за себя.

Wild zone развязывает тянущиеся к оружию руки. Любители поджаривать других игроков по-прежнему будут выделяться цветом и обидными вывесками над головой, но немедленной и скоростной смерти уже не боятся.

Вот здесь и выплывает самый интересный момент SWG: выбор изгоев. Нейтральный, то есть не принадлежащий к враждебной группировке, персонаж, подвергшись нападению со стороны местных кровожадных индейцев и будучи убитым, может НАКАТАТЬ ПЕТИЦИЮ ОБ ИЗГНАНИИ ЛЮБОГО ИЗ НАПАДАЮЩИХ. Outcast. Звучит более приятно, чем вы себе уже нафантазировали. Если ребята из LucasArts услышали зов безвинно придуренного и вынесли положительный вердикт о наложении эпитимии, бирка "Outcast" накладывается на ЭКАУНТ террориста. То есть на все-все-все персонажи указанного пользователя, будь они хорошими, плохими, активными или мирно спящими в запясе. Почему так плохо быть изгоем? Во-первых, вы не способны атаковать других PC (Player Characters). Ни один из ваших героев теперь не сможет и пальцем тронуть обидчика, даже если на

— Мастер Люк, в сражении в суде как лев, но этот прощелыга Вейдер отпустил у вас X-Wing, вылетел на Карибях, лицензию на использование лазерного меча и право встречаться с R2D2 и со мной!



вас напали и вы всего лишь обороняетесь. "Подставь другую щеку". Во-вторых, клеймо вешается на веки вечные и может быть снято только в двух случаях. Послушайте, послушайте!

Итак, добрые парни из LucasArts могут СЖАЛИТЬСЯ над вами и снять черную метку. Вероятность этого, как вы прекрасно осознаете, близится к нулю, причем слева: пробовали когда-нибудь дозвониться в support-отдел пафосной американской софтверной компании? Жуткое, дышащее безысходностью занятие. Второй вариант еще веселее! Вы вольны вымолить/выкупить/выцелить прощение у провинциального начальника. Вообще манифак! Ведь авторы Star Wars вполне ОСОЗНАННО пытаются развить институт дипломатии и бюрократический аппарат: отдельные фрики, воспитав соответствующие способности, а также располагая необходимыми количеством избирателей, могут баллотироваться в органы управления игровыми зонами или городами.



..Я хотел бы стать одним из этих замечательных животных и круглые сутки щелкать сочную зеленую траву на лугах родной планеты Набу.

Вот и нарисуйте себе любок. Приходит очередной Outcast кизару, а тот ему преискурент: пятьдесят тысяч баказидов за индульгенцию, причем действующую лишь в пределах его юрисдикции, отозвать которую можно в любую секунду. Ага?

**ОНА СПУСКАЕТСЯ ПО ТЕБЕ**  
Недоумеваете, зачем так беспокоиться по мелочам? Сейчас поясню.

По правилам игры изгоем имеет шансы стать любой пользователь, нанесший хотя бы один удар по жалобщику. Есть в логге? Готов путешествовать. Согласно старому правилу ответственности за приуроченных, нападение вашего карманного дроида на чужого R2D2 также считается необоснованной агрессией и ущербом чужому имуществу. Что приравнивается к нападению на личность и карается, естественно, изгнанием. А если чужой дроид был обучен нецензурно ругаться и оскорблял ваше достоинство? А если дурно воспитанный робот оскандалил неприличными предложениями вашу виртуальную супругу в виртуальном мире SWG? Конца и края этим "если" не видно, и единственным разумным решением вопроса мне кажется учреждение института суда: пусть игроки подают друг на друга в суд, нанимают виртуальных адвокатов (требуется ввести указанный skill!), опротестовывают решения судей, шантажируют присяжных, убирают свидетелей... Давайте всеобщее перенесем в Star Wars всю нашу обычную жизнь, не забыв при этом сообща подать в суд на The Sims за карикатурное изображение чудесной и удивительной реальности.

...Я на самом деле не на шутку завелся. Пересмотрев намеренно все три части любимой с детства кинопопелы, проникся было таким теплым и уютным чувством, бросился читать последние SWG-новости — а здесь такой пир идиотизма! Не прошел ли сделать две группы серверов: PK и Non-PK, предоставив пользователю решение вопроса? Чай не маленькие, собираются оплачивать именными кредитками ежемесячные взносы на хлеб и икру любимым функционерам из LucasArts. ..



# Негоциант.



Перенеситесь в 14-ый век и станьте членом могущественного Ганзейского союза!

Живите по принципу: «Дешево покупай – дорого продавай!»

И помните – Ганза на прощает ошибок!



# Вся власть СОВЕТАМ!

40

абоче-крестьянские массы, призванные правительством к управлению страной и долгое время находившиеся вдали от этого, не могли оказаться от желания строить государство путем собственного опыта. Лозунг "Вся власть Советам" привел к тому, что на местах хотели прийти к опыту государственного строительства путем собственных ошибок. Такой переходный период был необходим и оказался благоприятным. В этом стремлении к сепаратизму было много здорового, доброго, в смысле стремления к созиданию..."

Далее товарищ Ленин указывает, что только то строительство может заслужить название народного, которое будет производиться по крупному общему плану. К необходимости проведения в жизнь централизма путем получения опыта пришло и само крестьянство. С этой целью товарищ Ленин постановил главному партийному печатному органу, революционному журналу *Game.EXE*, возобновить приостановленную два года назад работу по истинно советскому просвещению широких масс.

"Время самостоятельных проб и ошибок наконец миновало, — продолжает товарищ Ленин. — Теперь партия и *Game.EXE* возьмут такое бремя прохождения компьютерных игр на свои могучие рабочие-крестьянские плечи. Я уверен, что губернии исполкомы, вводя в жизнь при помощи товарища Фрага Сибирского организацию контроля над командным составом, создадут крепкую социалистическую армию. Крестьяне и рабочие, помня завоевания земли, контроля и т.д., научились сознанию необходимости управления военными авиопланами: подспорьем им послужат наступательные слова боевых пилотов Ашота Ахвердяна и Дениса Гускова. Наконец, направили свою работу в области военного дела в ключ, указываемом фронтовым корреспондентом Максимом Беренным, они добьются того, что армия созданная ими, заслужит в полной мере названия социалистической и будет успешно бороться с контрреволюционной буржуазией, империализмом, фашистской гадиной, инопланетными эксплуататорами и международным бл террористическим отребьем..."

(Речь товарища Ленина прерывается бурными аплодисментами всего съезда.)

В.И. Ленин,  
из речи на съезде  
председателей губернских Советов

## БОИ БЕЗ ЖАЛОСТИ И ЧЕСТИ

### FRAG SIBIRSKY'S GHOST RECON ULTIMATE TACTICAL GUIDE

Фраг СИБИРСКИЙ

Единственный звук — это хруст ПУЛИ, ПРОХОДЯЩЕЙ СКВОЗЬ МЯСО левого предплечья и разрывающей мускулы по ходу своего движения. Когда стреляю в ответ, то ЗВУКА НЕТ, за исключением ШИПЕНИЯ порохового зорядо в козеничке М-9. Пуля прошивает бронешител большого дяди в жи зеродостной теляшке. Слышно дадио СЕРДЦЕБИЕНИЕ, сирод проходит сквозь кость, плоть, и стук сердца обрывается одиовременно с ЖУТКИМ ВСПЛЕСКОМ.

Я сжег в доменной печи первый вариант своих записок с правилами боя в Tom Clancy's Ghost Recon, установленными опытным путем, когда понял, что здесь в сущности нет никаких твердых правил, а есть только некоторые любопытные закономерности. Ghost Recon — всего лишь третья игра Red Storm Entertainment, но, честное и благородное слово, кажется, что это их пятидесятый шедевр, такие уж в ней выражены свобода, зрелость, красота и жестокость.

Это эссенция, все лучшее, избравное, концентрат четырехлетней истории тактических штургов, пушенных под пресс, выжатых, переосмысленных Red Storm. Ручаясь, такого не проделывал еще никто и ни в одном жанре. После Ghost Recon (GR) вам уже не нужен будет ни один из ваших любимых симуляторов спецназа. Будь то низкопробный Delta Force или высоколобый SWAT 3: все, что могут предложить они, уже имеется у Red Storm, причем в гораздо более утонченном, красивом и вместе с тем практичном варианте.

Один только неуловимо прибавляющийся в семействе Operation Flashpoint сохраняет на ослепительном фоне



GR индивидуальность. Но любая живая душа, хоть краем глаза заметившая самую захудалую картинку прекрасного GR, навеки убедится, насколько Operation Flashpoint уродлив. Не игра, а гадкий утенок.

## СМЕРТЕЛЬНЫЙ ПОНЕР

Тысячекратно превосходя конкурентов ликом, GR несколько не уступает им во внутренней глубине и сложности. Собственно, по сложности он также превосходит все существующие игры "специального назначения", за возможным недобитием навязавшего в зубах Flashpoint. Что, конечно, звучит весьма неправдоподобно.

Когда в GR на злитном уровне сложности бьется эксперт, игра разом теряет всю свою красоту, ее предназначенная для новичков ленивая кинематографичная удаля испаряется, уступая место черной магии чистейшей тактики. Профессионал совершает десятки макабрических действий, почти незаметных глазу, булавочных переключений на крохотной тактической карточке и зикранчике личного состава. Он редко ввязывается в бой сам и почти не вступает в визуальный контакт, предпочитая работать на слух. (Между прочим, если стреляют над ухом, одновременно со звуком выстрела происходит характерное чмоканье: если вы слышали его не раз, значит, рефлексам у вас все в порядке. Когда стреляют метров со ста, то этот звук можно расслышать, даже если палят совсем не над ухом. Когда же снайпер стреляет из винтовки с трескот, то слышно сначала жужжание, потом чмоканье, а ПОТОМ выстрел.) Он никогда не поверит встроенному индикатору положения противника. Собственно, ручной настройки сенсору и собственной паре ушей, весьма неплохо функционирующей во вселенной EAX, профессионал тоже не слишком доверяет.

Но какое бы шумное и, вероятно, кровавое непотребство ни творилось в зфире, какое бы безумное насилие ради насилия ни скрывал на сей раз вои тот мирный грузинский лесочек, эксперт всегда выходит из стычки победителем, потому что живет в иной среде, нежели новичок. Туман, дождь, покров ночи, да даже неожиданное обнаружение вокруг отряда бескрайнего и густого лесного массива, не играют для эксперта никакой роли. Усеянная таинственными значками карманная тактическая карта-сканер размером с зикранчик популярной консоли GBA или мобильного телефона превращается для него в ясный аквариум боя: тройки бойцовских рыбок действуют в нем гармонично и слаженно, ориентировка на местности элементарна, настроенный, как музыкальный инструмент, интерфейс RoE работает даже погрешностей, а без ненужных полигонных помех транслируемая в мозг архитектура уровня проста и понятна.

Кропотливо подобранная ударная тройка (специалист, который все берет на себя, ветеран, который не подведет, и новичок, который, если не сдохнет, когда-нибудь станет ветераном) давно перестала быть для меня тремя колоритными фигурами, тягущимися по кустам. Я смутно помню, что ветеран: дороден, не расстается с устаревшим пулеметом и был когда-то ранен в лодыжку, что специалист отпустил лихой хвост и носит кожаную шапочку для модной брони-жилет, а новичок все еще красит физиономию, как какой-нибудь апац. Смутно — потому что довольно давно не видел их, кажется, мы встречались в нескольких миссиях отсюда. Ударная тройка действует автономно, я держу с ней связь посредством тактического карманного устройства и RoE. На самом деле ветеранов в Ghost Recon очень трудно убить. Специалисты — так и воле, кажется, невозможно. О чем же мне беспокоиться?



Если у кого-то проблемы со сном, то на этом скриншоте изображены двенадцать трупов. Я приношу их всех в одиночку...

Пока я отбачиваю вторую тройку. Людям в ней только предстоит притереться, стать комбинацией, точно в понере. Еще не подобран специалист. Вообще я подумываю о том парне, что приволок с собой MG-3, дьявольское устройство, которое повздорило с режиссером и было изгнано со съемок ремейка фильма "Шакал". Если вы видели ремейк фильма "Шакал", то понимаете, о каком рода устройстве я говорю. Десяток другой combat points, и из этих увешанных наградами и значками ребят тоже выйдет толк. Тройка станет настоящей ударной силой. Лезвием бритвы. Или, если угодно, катаной.

## НАЧАЛА: ПРИШЕДШИЙ С ВОЙНОЙ

### Tom Clancy's Rainbow Six

В 1998 году мощное сотрудничество разработчиков из компаний Rebellion, Red Storm Entertainment и Saffire атаковало планету игрой Tom Clancy's Rainbow Six. Заправляли боем этим зоопарком изобретательски закрученные тактические шутеры Kapt Шнурт (Carl Schurrt) и лично Том Кланси, проходивший в титрах Rainbow Six не как "автор одноименного романа", а в качестве "творческого руководителя".

Rainbow Six уже была наделена всеми теми чертами, что получили столь блистательное развитие в Ghost Recon: системное точечное попадание, перечеркнутой баллистикой, реальными моделями оружия и тактическим фундаментом. Ошеломленные игроки гнали в смерче свинца из дробовиков, пистолетов, пистолетов-пулеметов и автоматических винтовок, затаив открывали для себя чудесный мир командной синхронизации и приказов RoE, потапали планирование и другие клавиши управления этим непотопленным хозяйством. Неужелая, крайне примитивная по меркам сегодняшнего дня, Rainbow Six на момент выхода казалась высшим достижением цивилизации и вызвала перерождение женщины. Все ее совершенней не перечислишь. Затем был адлом, патчи лагали прозеки в искусственном интеллекте, корректировали прицельные сетки, лечили ураганизм (в том числе и по версии Game.EXE) многопользовательский режим. Отдельные миссии Tom Clancy's Rainbow Six стали классикой и многократно переиздавались. Так изменялся мир.





Основы движения за броней двойками. Урок первый: если хотите, чтобы двойки надолго подстраховывали танк, то, пожалуйста, подстраховывайте двойки. Вокруг полно-полно снайперов и энтузиастов противотанкового движения. И главное, не допускайте ошибочных стойки.



Ошибочная стойка номер один. Один боец движется в затылок другому. Стрелки мислет только первый, а если попадет под обстрел, то стнут оба. Немедленно задать новый сектор движения на тактической карте!



Ошибочная стойка номер два. Параллельное движение бойцов в двойках превращает их в парные мишени. Более того, обе двойки движутся параллельно и не подстраховывают! Среднее время выживания асов команды в таких условиях — секунды полторы.



Правильное движение за бронетехникой.

Вот так у нас здесь делаются дела. GR исповедует следующий принцип: на новички ни в чем не полагайтесь, на специалиста и ветерана полагаться во всем. Я бы назвал это "реалистической концепцией суперменства". Если вы ненароком начали свое знакомство с GR на уровне сложности veteran или elite, то знаете, какой бездной оказывается первое же задание. Конечно, оно абсолютно великолепно. Конечно, в нем имеется все. Конечно, по этому лесу можно прогуливаться, шурясь на солнышко, годами. Но вам совершенно непонятно, что происходит! Вам стреляют точно в голову и неизвестно откуда. Укладывают всю тройку рядом одной длинной очередью. Закидывают гранатами через кустарник. Словом, издеваются.

Такое обращение вызвано двумя причинами. Первая: соратники по тройке имеют не больше понятия о происходящем, чем вы. По приказу suppress<sup>1</sup> палят в белый свет как в копеечку. По ответственной команде engage<sup>2</sup> — ныряют в кусты. По совету advance<sup>3</sup> — зарываются в землю.

Для начала им неплохо бы уцелеть. Затем — грамотно распределить пайковые combat points по векторам wearop и endurance<sup>4</sup>. К чертям сомнительный leadership и трусливый stealth! От идеального рядового в Ghost Recon требуется: а) попадать в глаз низколетящему камузу из МР-5 в режиме стрельбы очередями и б) бегать, как Форест Гамп.

Если честно, endurance (суть общее физическое развитие) будет поважнее оружейной меткости. Когда боец срывается с места, как спринтер, с треском ломится через лес, как лось, развивает крейсерскую скорость на проезжей части, без труда заставляет глотать пыль в марафонском забеге прикомандированного специалиста (бывшего инструктора "зеленых беретов") и пересекает мосты, аки молния либо поезд, то вражеские снайперы, пулеметчики и прочие затаившиеся в засаде гады тратят драгоценные доли секунды не на то, чтобы поймать его в прицел, а на то, чтобы подобрать с травки челюсть. На призовой "восьмерке" шкалы endurance убрать быстро мелькающую между деревьями и постройками нашу тень удастся лишь из чего-то ну очень скорострельного. Опасаться стоит исключительно обстрела на трагической распахнутой местности.

Какой бы умница ни палил из АК-47 по несущейся во весь опор тройке, свалит всех у него не получится физически. Добрая Red Storm утрировала разбросу АК (которые в руках террористов — правило, а не исключение), организав честность технических средств. А вот представляете, если эта тройка еще и палит в ответ будет без промаха и остановки? А если крайний справа — двухметровый, от ушей до ботинок закованный в броню дылда-специалист с "газонокосильщиком" РПК-74 в ручищах? Теперь вы понимаете, что за перевалом уже нет нужды вмешиваться в действия этого штурмового урагана ни в литовском болоте, ни на изрытом воронками поле боя, ни на городской улице с грохочущими танками?

Заметьте, что при всех этих фантастических возможностях GR ухитряется не терять ни грана РЕАЛИСТИЧНОСТИ. Ни один специалист не приползет в тройку с готовыми "восьмерками". И вы точно знаете, чего каждому

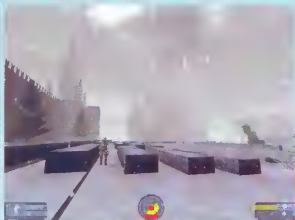
<sup>1</sup>Hold, Advance, Advance At All Cost, Recon, Engage, Suppress — команды тактического интерфейса Rules of Engagement (RoE).

<sup>2</sup>Weapon, Stealth, Endurance, Leadership — четыре параметра развития бойца, шкалы с градацией от 1 до 8.



# Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

В 1999 последовала вторая революция. Игра Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear, бывшая известная как Tom Clancy's Rogue Spear, не было столь же инновационной, как хит 1998 года. Она ничего не изобретала, лишь доводила до совершенства прежнее. В рядах разработчиков остались только Saffire и Red Storm Entertainment. В числе их свершений: 1) великолепный искусственный интеллект; 2) введение в обиход скайплевских винтовок; 3) умопомрачительный дизайн урочной ("Косово" и "747"); 4) полностью переработанные прицельные сетки и баллистика. Это единственная игра серии Tom Clancy, в которой можно стрелять сквозь двери и тонкие перегородки. Это единственная игра серии, перестрелки в которой выглядят, как кадры из фильмов Джона Ву, до того изданию персонажи управляют с оружием. Прежде чем ринуться под грузом лишнего и несбалансированного оружия да вдовно, Tom Clancy's Rogue Spear успела годика полтора побить лучшей игрой в мире. В одиноким режиме нам открывались богровые глубины: тут дело было уже не в тактике, тут дело было в безупречной красоте схватки. А по multiplayer-части Rogue Spear, по моему мнению, до сих пор во многих аспектах остается лучшей в серии. То было время "американских дуэлей" и "мексиканских ничьих". То было время бить не пистолетами.



Потери на Красной площади отряд несет чудовищные. Чаще всего победа в GR выглядит именно так одиноко. Но разве зрелище не стоит того?

И, пожалуй, последнее: старайся не образовывать двойки, если только это не снайпер и наводчик. Опыт показывает, что ничего хорошего из парочек не получается.

## БЕГ СКОЗЬ ДЖУНГЛИ

Сверхсложный, тактически подкованный Ghost Recon создан для чего угодно, но только не для войны в одиночку. Разумеется, тем интереснее воевать в нем совершенно одному на уровне сложности elite.

Да, собственно, мало ли что может случиться! Любый человек, которому пришлось неподвижно пролежать в узкой канавке под кинжальным огнем минут эдак сорок, которого два раза пытались добить гранатами, которому затем удалось проползти двенадцать метров по трупам (неприятель) и еще триста по открытой местности (невозможно) до леса, вернуться и прикончить всех, одного за другим, самыми кровавыми из всех возможных способов, не станет пренебрегать советами по одиночному бою. К черту тактическую карту и RoE. К черту параметры развития и combat points. Если вы читаете это, то вам нужны их головы.

Не нужно быть экспертом. Не нужно что-то осваивать и что-то изучать, чтобы выжить в одиночку. Если все остальное мертво, можно забыть все, чему учат в тройках, забыть, кто ты есть — специалист, ветеран или необученный рекрут, потому что теперь это уже не имеет значения. Забыть о жалости, чести и быть готовым побеждать — побеждать любым способом.

**ВНИМАНИЕ! ОТСЮДА НАША ИСТОРИЯ СТАНОВИТСЯ МРАЧНОЙ.**

Знаете... это неприятный момент — когда ты в первый раз простреливаешь кому-то сердце. Будьте готовы к тому, что в ближнем бою Red Storm играет ОЧЕНЬ грубо. Тут происходят весьма любопытные вещи. Можно услышать звук РАЗЛЕТАЮЩЕЙСЯ КОЛЕННОЙ ЧАШЕЧКИ и ЦЕЛЧКИ ТРАССИРУЮЩИХ, рвущихся из ствола пулемета, увидеть, как эти трассирующие прошивают чью-то физиономию, и различить забавный ТРЕСК, с которым мозг, кость, кровь и пуля ВЫСКАКИВАЮТ из затылка. В такие моменты все прочие звуки куда-то уходят.

Что ж, если уж вы готовы палить в упор из RPK-74 или даже MP-5 — будьте готовы и к последствиям.

Число трупов уже не имеет никакого значения: важно не то, сколько убили, а то, сколько еще осталось. Ну и, конечно, неплохо бы припасти пару грязных триконов на слу-

бойку стоило научиться ТАК бегать и ТАК стрелять. Понравится у каждого вашего твердого "восемерочника" среди наград будет иметься по небольшой плашке, означающей, что на каком-то из прежних заданий он единственный остался в живых.

Второй же причиной нечеловеческих унижений на стартовых заданиях является то, что противники пользуются такими же сенсорами и указателями положения врага, такой же тактической схемой, такими же командами RoE. Проследите с безопасного расстояния за действиями любого патруля: разве вам не знакомо все это? Во-первых, враги всегда ходят по тропе. Во-вторых, самоубийственную стойку advance at all cost или перестраховочный режим suppress не узнать невозможно. Вот, видите, лидер весьма характерно осматривается, дает отмахну advance, и его ведомые нехотя тащатся вперед? А вот теперь посмотрите, как они ретиво выскакивают, в кого бы пострелять? А как бросаются враспылку? Такой точности движений простыми триггерами не добиться. На службе у террористов — те же карты местности с высокоорганизованным pathfinding'ом, что и у нас. На уровне сложности elite у врагов по всем шкалам если не "восемьри", то "семерки" точно. К тому же, по словам разработчиков, они используют сканеры с тридцатиметровым радиусом действия. И все эти страшно интересные и жизненно важные вещи обычно характеризуются как "развитый интеллект противника" и "развитый интеллект союзников".

Чтобы выжить в GR, надо прежде всего железно знать возможности троек. Общие тактические принципы то тут простейшие. Двигайтесь очень медленно по незнакомой местности и очень быстро — по знакомой. Перемещайтесь от укрытия к укрытию. ВСЕГДА держи одну тройку в пределах видимости другой. Используйте необученных новичков для засад и охраны флагов.



В режиме стремительных перемещений advance at all cost возникает неизбежное столкновение "стенка на стену": две оружейные тройки несутся друг на друга и палят изо всех стволов, затем одна падает в траву, а другая мчится дальше, не обменяв скорости.

чай, если дела пойдут совсем худо. В этом небольшом руководстве начинающего партизана я не собираюсь учить вас, как правильно отворачиваться, когда забавы ради стреляешь кому-нибудь в глаз, и указывать, насколько можно продлить чей-то посмертный танец под дулом М-4, если продолжать выжимать спуск в автоматическом режиме, покада не опустеет обойма. Такие шуточки, знаете ли, приходят сами собой. Кроме того, у нас, что бы вы ни подумали, не курс анатомии.

Конечно, прежде всего надо знать свои возможности. Ветеран Flashpoint без труда освоится и с замечательно тонкой физикой пехотинцев GR. Все сделано с шиком, по самому высшему разряду: мягкие переходы в позиции полуприседа и лежа, правильные разгон и торможение, выверенная скорость перемещений в каждом режиме, наличие шеи и замечательная гибкость позвоночника. Например, вальсирующей на брюхе боец может весьма замысловато изгибаться, но вот совершить турельный разворот вокруг своей оси, которым грешили ВСЕ без исключения спецназовские симуляторы, поддерживающие пластуныский режим, уже не удастся. А перемещения в полуприседе с простреленной ногой до того мучительны, что я привычился носить с собой гранаты специально на такой случай.

К слову, система ранений в GR бескомпромиссная. В Rogue Spear герой с девятнадцатой пулевыми ранениями в области шлема весьма шустро бегал и всячески сопротивлялся попыткам оказать первую помощь. В GR пули обслуживают клиентов по полной программе. Нет, поймите меня правильно: легкие ранения — это все еще легкие ранения. Но вот тяжелые укладывают на полтав. Вы когда-нибудь слышали, с каким звуком свинец проходит сквозь мягкие ткани в легкое, оставляя маленькую дырочку в груди, через которую с каждым вдохом начинает проникать воздух?

В Ghost Recon имеется звук, который целиком и полностью отвечает моему представлению об этом явлении. Говорят, в грудной клетке как бы раздувается воздушный шарик, и этот шарик начинает раздвигать внутренние органы, круша легкие, кишки, сердце. Собственное дыхание убивает, по одному вдоху. Если вы считаете, что здесь не место натуралистическим описаниям, то у вас на руках никогда не умирал лучший специалист. Ныне Red Storm играет без правил. И, честное слово, ослепленный пневмоторакс — еще не самое худшее, что может случиться в GR.

Так вот, дабы избежать подобных увлекательнейших переживаний, следует в полной мере опираться на акробатическую систему. Чем, скажем, плоха классическая "лягушка"? Набираем скорость, а как только видим товарища с АК-47, совершаем нырок плавным переходом на две позиции вниз. И не забываем жать на спуск.

Результат: очередь встречающей делегации кинематографично проходит выше, наша же элементарно перерезает товарища с АК-47 пополам. Возмозжны, впрочем, варианты. Враги в GR, надо отдать им должное, тоже обучены разнообразным трюкам и на брюхо шлепаются весьма ловко. Кроме того, они очень любят выкатываться из-за углов. Тут главное — не растеряться, как следует прицелиться да и прострелить эффектно перекачано-полю череп. Знаете, что будет, если с близкого расстояния выстрелить в арбуз из 5,56 мм? Арбуз ЗАПОЛНИТ собой все вокруг, вот что!

Вообще существуют две основных стратегии перемещения. Первая: нестись, как слаломист, намечая маршрут от укрытия к укрытию, при малейшем признаке опасности складываться, как перочинный нож, за десятки доли секунды, и быстро-ребыстро отползти в сторону. Вторая: идти едучиво и осторожно, как заполненная до краев пивная бочка на ножках, глубокомысленно рассматривая каждый кустик и планируя путь отхода по методу "а вот как если сейчас начнется". Тем не менее при малейшем признаке опасности опять-таки следует складываться, как перочинный нож, и шустро отползти в сторону.

При всех своих достоинствах тактическим гением враг GR не то чтобы блещет... Средняя численность контингента противника на задании — 25-27 человек, но кажется, что их там не менее пятидесяти, так шустро они лезут из всех щелей. Если сражаешься один и не надо беспокоиться о появлении пневмотораксов у соратников по трюке да отвлечься на тактические размышления, количество подлых повстанцев не так уж сложно обратить против них самих. Дзоддо-до в гигантских масштабах, знаете ли. Самый распространённый, эффективный и изящный прием такого рода можно охарактеризовать как "засаду с овцой". Объясняю.

Сперва находим овцу — отдельно стоящего повстанца, чаще всего часового, скучающего в "гнезде", и организовываем ему пневмоторакс. Чем громче и театральнее, тем лучше. Затем отбегаем к ближайшей растительности и занимаем позицию в кустарнике, чтобы в просвет хорошо просматривалось бездыханное тело. Чаще всего расследовать происшествие прибывают сразу две вражеские тройки. Держим одну: в момент, когда бесстрашный лидер взмывает рукой, убираем его, затем расстреливаем как раз выбежавших вослед ведомых и НЕМЕДЛЕННО отбегаем на следующую позицию. Не лезуем и не считаем трупы. Отсюда в просвет должно хорошо просматриваться место первой засады — и лучше всего в профиль. Волю настрелявших по первой позиции, вторая тройка грамотнее ее окружает. Поснимать их со второй — дело техники. Кто-то стоит, кто-то пытается отползти, кто-то неподвижно лежит на полянке... милая, словом, кинохроника.

Соответственно, чем хуже вы стреляете, тем больше опасных позиций следует предусмотреть. Так потихоньку и сходит на нет вражеский контингент. Главное — отступить и дать искусственному интеллекту сделать свой ход. А то интеллект злится, начнет садить по каждому подзирательному движению и в конце концов вас все же подстрелит. Кому же хочется быть подстреленным интеллектом?

При некоторой практике путем все тех же маневров можно даже поставить две охотничьи тройки друг против друга и образовать взаимный сюрприз. Уровни GR

настолько гениально спроектированы, что ВСЕГДА имеется следующая позиция, на которую можно отступить. Насколько я знаю, именно такую тактику в свое время практиковали индейцы.

Если воюешь один против всех, необходимо все время двигаться, и двигаться осмысленно. При выверенном исполнении засад и отходов одиночка практически неуязвим: он проскакивает сквозь кипящий от пуль подлесок, ухитряется уцелеть под разрывами гранат из подствольников (следует всего лишь находиться в момент взрыва точно с другой стороны древесного ствола), выживает на переправах. На повторе его подвиги следовало бы рассматривать в замедленном режиме.

В столкновениях на открытой местности все происходит молниеносно, иногда не остается времени даже на простейшую "лягушку". Случаются и "американские дуэли", и "мексиканские противостояния". Противники застывают на мгновение, смотрят друг на друга, как ослепленные фарами оленя, а затем начинают палить. Если вы хоть что-нибудь слышали об "американских дуэлях" и, в частности, о приписанной судьбе некоего Пола Коркрена по прозвищу "Два револьвера", то знаете, что там далеко не всегда побеждает тот, кто стреляет быстрее. Проверено и доказано: на любом уровне сложности в GR одиночка может свалить трех противников в "мексиканской ситуации", даже если они будут в бронжилетах, и не получить ни царапины. Для этого следует всего лишь сохранять хладнокровие, быть одиночными и метить в самую широкую часть тела.

### ТЕМНЫЕ РЕНИ СЕРДЦА

В заключение можно было бы поговорить о непрекращающейся русской ружейке боя в густом лесу, где побеждает тот, кто увидел соперника первым. Или порассуждать о местных танках — исполинских ползучих триггерах. Или о том, почему из дому нельзя выходить без противотанкового орудия М-136 и брусков армейской пластиковой взрывчатки С-1 на основе циклонита. Или как забрасывать гранаты за спины патрулям и затем расстреливать бегущих из пулеметов в упор.

Вместо этого мы поговорим о фантастических тонкостях. Мне хочется, чтобы вы прочувствовали ювелирную работу Red Storm до того, как словите от Red Storm нулю в живот. Берем, например, режим ночного видения GR. Он выполнен не совсем корректно: в этом невероятном приборе фотоусилитель совмещен с термоискаателем, и мы одновременно видим и ночную картинку, и тепловые ауры. Эффект поразителен. Любое тепловое отверстие в стене или стволе дерева светится и заметно издалека. А если пройти по воде, тепловая аура вокруг того время не будет просачиваться через намокшую одежду. Чувствуете, какие дверцы это открывает в многопользовательских ночных дуэлях?

Или вот указатель положения вероятного противника, многих поначалу раздражающий. На нем установлена тройная система страховки: сначала он демонстрирует только приблизительное направление, затем вектор стрельбы, а при визуальном контакте сканер густо краснеет и сходит с ума. При всем этом правильного положения противника дьявольское устройство никогда вам не покажет. (Если честно, такое впечатление, что под ним покоится увесистый топор. Или по какому там принципу оно определяет местоположение "террористов"?). Знаете, для чего вся эта путаница? Да чтобы игроки обзаводились тяжеленными и громоздкими сенсорами, с которыми мы так хорошо познакомимся в Rogue Spear! Впрочем, эти сенсоры тоже никогда не покажут вам правильного положения противника. Выходит, все затем со

сканерами, сенсорами и индикаторами — чистейшее пикноженто. Ну в самом деле, какой нормальный человек в деле выселения террористов будет полагаться на сенсоры, сканеры и индикаторы!

Меня пугает качество GR. Когда выходит новая игра Red Storm, кажется, что это — предел, что лучше уже быть не может, но тут выходит еще одна игра Red Storm — и доказывает обратное. Даже в GR есть чему стоять поперек горла, это так. Да только я скажу снова: кажется, лучший тактический шутер, нежели этот, создать нельзя. В дальнейшем может быть только хуже. Но истинно и то, что какой бы темный период, какие бы дурные времена ни настали для тактических шутеров в будущем, жанр, в котором создаются игры такой глубины, как Ghost Recon, нельзя не любить каждой клеточкой сердца. 

Сверхстаромодный ресеп по кустам.

### ГАЛОПОМ ПО АДОНАМ (ЗОЛОТЫЕ ГОДЫ)

**Tom Clancy's Rainbow Six Mission Pack:  
Eagle Watch**

**Tom Clancy's Rainbow Six:  
Rogue Spear Mission Pack:  
Urban Operations**

**Tom Clancy's Rainbow Six:  
Rogue Spear: Black Thorn**

Не считая всевозможных платиновых и золотых редакций, а также дурацкого диска с тремя миссиями Tom Clancy's Rainbow Six: Covert Ops Essentials, серия Tom Clancy's Rainbow Six имеет три адона.

Первый, Tom Clancy's Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch (1998 г.), ничем особым не примечателен, кроме пары интересных уровней (стартовая площадка шатла). Зато рекордной длины Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear Mission Pack: Urban Operations (2000 г.) оказался очень, очень хорошим дополнением. Пять гениальных по дизайну уровней, на каждом из которых можно играть бесконечно, отличные многопользовательские карты, пистолет 0.50 калибра, волшебным образом меняющий весь балло. Трекмерный звук от Soundblaster. Наконец, совсем недавний (17 октября 2001 г.) Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear: Black Thorn ознаменовал собой закат эры Rogue Spear. Бездарный, несбалансированный, перегруженный оружием и перусложненный, многопользовательский ориентированный. Несостоявшийся убийца Counter-Strike.

Знаете, мне кажется, первый же аддон к Tom Clancy's Ghost Recon станет событием...



# ПЕНИЕ СВЕРЧКА

“Я думаю, что ТАКТИЧЕСКИЕ ШУТЕРЫ ЕЩЕ НЕ ВЫРОСЛИ ИЗ ПЕЛЕНОК”

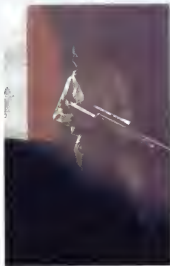


Ветерон индустрии Гэри СТЕЛМАК (Gary Stelmack), простой дизайнер Ghost Recon, выживший в титрах Rogue Spear и Rainbow Six, любезно согласился ответить на миллион вопросов, вдруг посыпавшихся из глотки ношего издания. Собственно, этот человек знает об играх Red Storm куда больше, чем стоявшие у руля игры Кларк Гибсон (Clark Gibson) и Брайан Аптон (Brian Upton). Он знает об играх Red Storm практически всё, и кому, как не ему, доводить вам советы, приводить уникальные исторические факты и, озираясь, выдавать секретные сведения?

Предупреждаем: далее содержатся откровения.

**Game.EXE:** Здравствуйте, Гэри! По моему мнению, Ghost Recon (GR) — настоящий прорыв не только в творчестве Red Storm, но и в жанре тактических шутеров в целом. Просим заметить при этом, что Game.EXE в полном составе поклонялся и новаторской Rainbow Six, и совершенной Rogue Spear. Но не они, а GR стал для нас мессией. Мы слышали, что замысел GR сложился сразу же после выхода Rogue Spear, но цикл разработки стартовал только в прошлом январе. Шесть месяцев заняло создание прототипа, семь — производство. Наши сведения точны? Ведь для игры ТАКОГО масштаба и композиционной смелости сроки просто фантастические... Сказался ли здесь только большой опыт Red Storm в производстве тактических шутеров? Или у вас возникли какие-то новые источники вдохновения? И как родилась идея Ghost Recon?

**Гэри СТЕЛМАК:** На самом деле разработка Ghost Recon заняла полтора года. Когда мы постарались разобраться в том, что же именно принесло успех нашим играм и в каком направлении Red Storm следует двигаться, дабы этот успех развить, очевидными стали две дорожки: либо мы должны были довести до ума “полицейскую” часть Rainbow Six, либо вплотную заняться военной стороной игры. Решили мы разрабатывать полицейский симулятор, он неминуемо приволок бы с собой множество новых правил, фактически зачитал бы игрок права и законов в ручишки инструкций и предписаний. И напротив, когда мы приножились к тем возможностям, что открывает военный подход, то почувствовали, что уж здесь-то кроется масса возможностей для создания интересной игры. В конце-то концов, не так уж часто полицейские подразделения используют противотанковые ракеты и пулеметы! Да и все наши коренные сотрудники, насколько можно было судить, с большой теплотой отнеслись к идее разработки военного шутера.



Ну а последней каплей стали запросы поклонников на наших форумах, которые ясно указывали, что эти замечательные люди с гораздо большим энтузиазмом примут от нас игру военного пошиба, нежели спущенный по накатанной дорожке сиквел Rainbow Six. В совокупности все эти факторы не оставляли нам выбора.

**.EXE:** Но легко ли вам было расстаться с привычным движком, лично симпатичными сражениями в закрытых помещениях, старым добрым планированием миссий, знакомой баллистической моделью? Почему GR настолько решительно отмежевывается от прежних игр Red Storm? Ни одного знакомого героя, почти ни одной знакомой модели оружия, принципиально новый сюжет... Должно ли это все подчеркивать параллельность мира Ghost Recon миру Rogue Spear и Rainbow Six? Не плани-

руете ли вы пересечение их сюжетных линий и контактов героев в дальнейшем? Не проявится ли, скажем, Динг Чэвез в качестве одного из специалистов?

Г.С.: Ну, нам всячески хотелось подчеркнуть, какая пропасть лежит между Rainbow Six и Ghost Recon, насколько это разные игры. Мы не хотели задевать в GR старые, уже примелькавшиеся рыжими кудрями идеи Rainbow. Раз уж Red Storm решила делать военную игру, то казалось логичным плавно перебраться на природу, выйти на открытую местность и использовать огромные карты, достойные армейских крашений. А тут без нового движка никак было не обойтись, потому как старый мы оптимизировали для работы исключительно с закрытыми помещениями и внутренними дворами. Кстати, неплохо, чтобы в дальнейшем серия GR приютила персонажей из Rainbow Six и Rogue Spear. Это независимые сериалы. Я не говорю, что вы никогда больше не увидите Динга, просто не надейтесь, что он будет пить пиво и фотографироваться в обнимку с ребятами из Ghost Recon. Что касается предварительного планирования... Многочисленные отклики от покупателей наших игр указывают на то, что большинство людей просто не пользуется заранее разработанными планами при выполнении заданий. Вместо этого игрокам хочется составлять свои планы во время боя и изменять их на лету. Вот так нам и понадобился принципиально новый способ управления товарищами по команде. Вот так родилась тактическая карта. Мы упростили планирование настолько, что никакого предварительного изучения карт и приказов не требуется, а сам процесс ускорили настолько, что вы можете успеть составить план, пока вам отстреливают голову.

.EXE: А чем объясняются столь жесткие ограничения на доступные виды оружия в одиночном режиме GR? Ведь Rogue Spear, особенно в свете последних аддонов (Urban Operations, Black Thorn), был настоящей оружейной коллекцией... Только ли требованиями баланса мы обязаны такому подходу? Или это было сделано в целях поощрения специалистов с их новыми моделями оружия? Почему в GR вы ограничились всего одним пистолетом? И чем объясняется новое для Red Storm жесткое разграничение оружия по классам бойцов? Опять-таки требованиями баланса или же это сделано с целью усложнить тактическую структуру игры, превратить ее в некоторое подобие Commandos 2?

Г.С.: Если мы чему-нибудь и научились после Rainbow Six и Rogue Spear, так это тому, что игроки крайне неразборчивы при рекрутировании бойцов. Конечно, все помнят, кто такой Динг Чэвез, но в большинстве случаев, когда приходит пора паковать мешки и отправляться на задание, люди просто хватают первых шестерых ребят из списка. Ограничения на ношение оружия для различных классов в GR призваны помочь игроку относиться к каждому солдату как к личности, усложнить ему выбор и увеличить число личных привязанностей. Ну а то, что такие ограничения усложняют тактическую часть игры, мы считаем побочным эффектом.

А что касается пистолетов, то отличия одной модели от другой в Ghost Recon были бы слишком уж незначительными. К тому же при выборе снаряжения наличие нескольких моделей пистолетов увеличило бы время, которое вы затрачиваете на экипировку команды. А раз уж мы пошли на такие ухищрения по форсажу процесса планирования, нам хотелось доставить игроков в гущу сражения как можно быстрее.



Тройка, подвергшаяся прямому попаданию гранаты из подствольника. Ущерб только умища-снайпер, грамотно срежиссированный с бетонным столбиком.

.EXE: Режим ночного видения GR уже успел стать притчей во языцех. Он действительно революционен. Большое количество ночных миссий в GR объясняется вашим желанием опробовать кое-какое замечательное изобретение в действии или тут виноваты какие-то ограничения архитектуры уровней? И можем ли мы ожидать в дальнейшем появления каких-нибудь не менее красивых и необычных эффектов, не виданных в тактических шутерах? Скажем, лазерных прицелов?

Г.С.: Вообще-то все произошло как раз наоборот. Современные войска обожают сражаться в тех ситуациях, что могут вызвать максимальный хаос в стане врага. Бой в ночное время суток действительно подходит под данное определение, поскольку человеческие особи не слишком хорошо приспособлены к выживанию в темноте. Это значило, что без хорошо продуманных и изящно выполненных ночных миссий в GR нам было ну никак не обойтись.







А это, в свою очередь, означало, что Red Storm придется уделить максимальное внимание разработке красивого и легкого в эксплуатации прибора ночного видения. И, к сожалению, я не могу пока дать никаких комментариев по поводу дальнейших усовершенствований Ghost Recon.

**.EXE:** Скажите тогда, чем объясняется сведение привычного для игр серии Tom Clancy режима планирования к тактической карте и командам RoE? Вашей целью было только повышение динамики игры или же на такое решение повлиял страх потерять "казуальных" игроков, у которых нет ни сил, ни желания разбираться в предвещающей миссии интерфейсе планирования? Можем ли мы рассчитывать на возвращение моделей зданий, подробных планов зданий на кальке и паутинообразных траекторий движения групп в дальнейшем?

**Г.С.:** Хотя мы и сильно порезали процесс планирования в GR, ключевые его элементы живы по сей день. Собственно, тактическое управление в Ghost Recon стало гораздо более гибким, и если что-то пойдет не так, вы всегда можете успеть отменить прежние приказы и отдать новые. Увидите ли вы свое любимое планирование "за скобками" миссий в будущем? Ну, это вполне вероятно, но только не в серии Ghost Recon.

**.EXE:** В GR огромное внимание уделяется звуку. Мы поняли, что звук-то и есть настоящий индикатор положения противника! Он куда точнее указывает его местонахождение, чем сканер. Объясняется ли такая кропотливая работа со звуковыми эффектами переходом под открытое небо, в лес, где звук выстрела и его распространение зачастую являются единственным разумным ориентиром? Имело ли смысл разрабатывать звуковую систему такой сложности, если бы действие GR по-прежнему разворачивалось в помещениях?

**Г.С.:** Мы постоянно ищем способы усовершенствования своих технологий. Над звуком в Ghost Recon мы трудились рекордное время, и это окупилось сторицей. Я бы не сказал, что мы перделали весь звуковой движок только из-за открытых пространств. Скорее, мы просто увидели благоприятную возможность применения новейших технологий для развлечения игроков и использовали ее. И так мы намерены поступать и в дальнейшем. И я просто обязан упомянуть здесь Джеффа Везевича (Jeff Wesевич), нашего аудио-инженера. Сегодня очень немногие игры звучат так, как звучит Ghost Recon. Вы заметили все эти мелкие детали, от пения сверчков до птичьих трелей? Как знать, может быть, именно пение сверчка во время краткого затишья заставляет вас почувствовать себя участником настоящего боя...

**.EXE:** Как много времени отняла у вас работа над лесными этапами GR? Они потрясающе красивы. Вы сразу планировали уделить больше сил построению грузинского леса, нежели Красной площади? И вы специально подбирали декорации под русскую тему или же, напротив, русская тема в сюжете обусловлена запросами художников GR? Не кажутся ли вам городские и ночные миссии на фоне роскошных лесных этапом пережитком старины, данью уважения Rogue Spear?

**Г.С.:** Брайан Аптон, ведущий дизайнер, придумал сюжет для GR, как только мы окончательно решили, что будем делать военную игру на современную тему. И именно его история определила внешний вид уровней. Мы всегда стремились производить декорации, максимально приближенные к реальности. Я не верю, что закрытые помещения хоть сколько-нибудь пострадали в GR. Думаю, такое впечатление возникает только из-за того, что наши лесные просторы столь хорошо выглядят и являются таким огромным шагом вперед по сравнению со всем тем, что мы делали раньше. Внутренние декорации менее ослепительны, хоть и выполнены нами с большой любовью. Наверное, вы видели слишком много хорошо смоделированных зданий и комнат в наших ранних играх, поэтому в GR они уже не вызывают крика удивления.

**.EXE:** Тельняшки, настоящие русские ругательства, Кремль, да даже советник по русской аутентичности! Московский уровень доставил нам немало забавных минут, а его скриншоты вызвали бурю восторга у наших читателей. Поздравляем! Мы искренне рады, что нам не пришлось снова стрелять в белых медведей! Все как в жизни! И ругательства без акцента! Планируете ли вы и дальше нанимать советников из "экзотических" стран? **Г.С.:** Мы всегда будем производить исследования, которые помогут нам добиться национального колорита и аутентичности в дизайне уровней и прочем.

**.EXE:** Говорят, действие ближайшего официального аддона (что должен выйти в марте) будет разворачиваться в Эфиопии... А как там обстоят дела с аутентичностью? И не могли бы вы сказать пару слов о его сюжете? Будут ли там только новые карты или появится и новое оружие?

**Г.С.:** Ну, действие аддона действительно направлено прямо в Северную Африку. К сожалению, ничего больше на данный момент добавить не могу, но ожидайте от Red Storm игру такого же или более высокого качества!

**.EXE:** GR бескомпромиссно жестока. Кровь, мозги, жуткое звучание пуль, пронзающих плоть... Считаете ли вы ее боевые сцены реалистичными или кинематографичными? Что было для вас главным в процессе разработки: красота сражений или их brutality, страх игрока получить пулю? Имели ли GR какие-то кинематографические источники или же вы опирались на учебники тактических подразделений, рассказы ветеранов и консультации специалистов?

**Г.С.:** Обычно мы используем множество источников при создании каждой игры. По большей части наши боевые эффекты являются скорее реалистичными, нежели киношными. В то же время мы стараемся не переступать определенных границ. Вы не увидите в GR оторванных голов и отстреленных конечностей (поверьте мне: то, что вы УСЛЫШИТЕ, не многим лучше. Что бы Гэри Стелмак ни вещал на публике, мы-то с ним знаем правду о границах! — Ф.С.). Такие эффекты, хоть и довольно реалистичны, ничего не добав-

ляют игре и, наверное, являются излишними для призванного развлекать шутера. (Еще бы! — Ф.С.)

**.EXE:** Почему баллистика такой основательной GR декоративна? Отчего вы практически отказались от серьезных эффектов: пуль, пробивающих двери и тонкие перегородки, пуль, прошивающих насквозь несколько человек? А вот прицельные сетки для каждой модели оружия подобраны и настроены Red Storm с величайшей точностью и профессионализмом (если не считать этих досадных недоразумений с M82A1). Появляются ли какие-то патчи с баллистическими изменениями? Оружейные коды GR поддаются модификациям: значит ли это, что Red Storm в этот раз делает ставку на индивидуальную подстройку GR каждым игроком?

**Г.С.:** Вообще-то наша физическая модель включает в себя пробивание дверей и тел, просто это происходит не каждый раз (ну, я бы не сказал, что я МАЛО ПЫТАЛСЯ... — Ф.С.). Определенные инженерные ограничения не позволили нам включить в GR стрельбу сквозь стены. И еще одна вещь, которой мы научились: если собрать десять экспертов в одном помещении и спросить их, какое оружие является лучшим во Вселенной, вы получите десять разных ответов. На определенном уровне подготовки все сводится к персональным предпочтениям. И играют роль вес оружия, форма рукоятки и тому подобные вещи. Вот почему было столь важно позволить людям возиться с оружием в свое удовольствие. Начальные параметры у каждого вида оружия GR заложены четко: и длина ствола, и общая длина, и все необходимое для того, чтобы определить поведение бойца в обнимку с этой моделью. А дальше уж крутите сколько хотите, и в один прекрасный момент вы поймете, что создали уникальную модель оружия, которой нет больше ни у кого в мире.

**.EXE:** Почему модель повреждений и точечных попаданий стала в GR такой жестокой? Ведь в Rogue Spear бойцы переносили до девятнадцати попаданий в голову и оставались в живых! В GR смертельно практически любое серьезное попадание, а ранения очень мучительны. Почему вы отказались от тяжелораненых, которые выбывали бы из игры только до следующей миссии? Объясняется ли это появившейся системой сохранения, позволяющей не переигрывать миссию целиком из-за смерти такого героя? Или все теми же соображениями реализма? А может, ради повышения сложности?

**Г.С.:** Главная битва смертельно опасна. Естественная пуля может убить кого угодно, если заденет жизненно важный орган. Мы разработали концепцию построения характеров, привязанности игрока к каждому из членов команды, и он должен отвечать за свои действия. Игрок действует куда осторожнее, пускается в тактические хитрости, о которых раньше и представления-то не имел, когда страх потери лучшего бойца не оставляет его.

**.EXE:** Сложность Ghost Recon лично нам кажется просто идеальной. На первом задании в режиме firefight можно сражаться несколько НЕДЕЛЬ! Разумеется, мы говорим об уровне сложности elite. Как вы думаете, приспособлена ли GR для одиночного выживания? Есть ли у нас шансы, если мы решимся целиком пройти ее в одиночку? Ведь вы оставили массу тактических хитростей, лазеек, с помощью которых один человек может победить могучий, почти безупречный искусственный интеллект. Предусматривался ли такой героический вариант при разработке интеллекта и тактической системы противника?



Станковые пулеметы — бесполезная, но громкая штука. Хороши для психологического давления в многопользовательских батаях.

**Г.С.:** Ghost Recon, безусловно, рассчитан на командную работу, и миссии спроектированы так, чтобы игрок задействовал всех возможных бойцов. Я уверен, что отдельные, особо одаренные личности вполне способны победить игру на уровне elite в одиночку, используя только пистолет (хорошая, между прочим, идея! — Ф.С.). Ах нет, там же еще и танки... Тем не менее многие, многие, многие игроки в GR обнаружат, что использование других членов команды может существенно повысить шансы на успешное завершение миссии.

**.EXE:** Правда ли, что враги используют ту же систему RoE, что и игрок? Правда ли, что они используют сенсорами движения с радиусом действия в 30 метров? А как в GR обстоит дело с триггерами? Они есть, просто умело замаскированы?

**Г.С.:** Да, искусственный интеллект использует точно такие же RoE, что и игрок. Собственно, AI видит и слышит то же, что и игрок. Единственное исключение — уровень сложности геспит, где враги откровенно подслеповаты. Никаких волшебных сенсоров AI не используют. Он должен увидеть или услышать вас, чтобы узнать, где вы находитесь. Конечно, каждый андроид противника имеет смонтированную схему поведения, но мы вовсе не пользовались и триггерами. Тот факт, что вам не удалось их обнаружить, показывает, что мы проделали чертовски хорошую работу при планировании миссий и построении скриптов. И теперь вам кажется, что они развиваются исключительно по законам логики. Но вот пример триггера в GR: в двенадцатой миссии переключатель целена, если хотя бы один вражеский солдат видит или слышит вас, — группа охранников сразу же начинает прочесывать окрестности.

**.EXE:** А чем объясняется введение в GR яростных сражений целых армий, с использованием танков и гранатометов? Только ли выходом на открытую местность? Или следующая игра Red Storm может оказаться военным симулятором вроде Operation Flashpoint, с танками, вертолетами и артиллерией, а не элитным спецназовским шутером?

**Г.С.:** Конечно, расширение спектра боевых действий всегда возможно. Но мы считаем, что игра выходит куда лучше, если сосредоточить внимание на сравнительно небольшой группе вещей, но сделать их по-настоящему хорошо. Чем больше нововведений вы используете, тем

меньше времени остается на их отладку, прежде чем игра отправляется на полку магазина. В будущем, возможно, мы возьмемся за полномасштабную военную игру, но пока у нас масса дел в жанре "скромных тактических шутеров", где в конфликте участвуют небольшие отряды.

**.EXE:** Кооперативный режим мультиплеера GR является страшным наркотиком. Мы сутками сидим за firefight, респ... Но не отстают и многопользовательские карты (MP01 River — наша самая любимая!) и режимы. Ах, этот hamburger hill... Планируете ли вы какой-то аддон к GR исключительно многопользовательской направленности, вроде аддона Black Thorn для Rogue Spear? Как по вашему, станет ли GR убийцей игр племени Counter-Strike?

**Г.С.:** Как я уже говорил, комментировать будущие продукты я не имею права. Что касается атаки на рынок, удерживаемый Counter-Strike, то мы делаем совсем другие шутеры для совсем другого рынка. Ghost Recon — гораздо более медленная игра, которая использует наработки настоящих спецподразделений. A Counter-Strike был и останется в глубине души туповатым экшеном. Хотя сходные черты, безусловно, имеются, между этими играми достаточно различий, чтобы они не переходили друг друга дорожку. Как-дая из рыбин будет плескаться в собственном аквариуме.

**.EXE:** Развитая система распределения combat points и наращивания параметров каждого бойца превращает GR практически в ролевую игру... С другой стороны, система распределения наград могла бы быть более гибкой. Почему в GR не были введены звания? Не задумывались ли вы при разработке GR о разветвленной кампании, где каждая следующая миссия зависела бы от успеха или неуспеха предыдущей?

**Г.С.:** История Ghost Recon охватывает весьма короткий промежуток времени (около года) из жизни отряда специального назначения. В реальности никто не может получить повышение за такой срок. К тому же в спецотрядах способности значат куда больше, чем звания. Мы собирались сотворить динамическую кампанию, но на каждую карту уходило столько времени и сил, что мы просто физически не сумели изготовить нужное их количество. Прибавьте сюда еще время тестирования каждой миссии и подгонку каждой карты под разные игровые режимы. Так что, если уж мы собирались выпустить игру высочайшего качества, пришлось остановиться на линейности. Но, мне кажется, безвременная потеря важного персонажа оказывает такой разрушительный эффект на позднейших заданиях, что кампания наша вышла не такой уж и линейной.



Почему-то такие картины Red Storm предпочитает не выносить на обложку. Поверьте: в GR вас ждет куда больше черной крови, нежели героический позирующий спецназ. Между прочим, позируют они всегда в тактически смекатворных формациях.

**.EXE:** Считаете ли вы GR вершиной творчества Red Storm? Или же ваша компания способна на гораздо большее? Открылись ли вам какие-то совершенно новые пути развития тактических шутеров во время работы над GR? Не поделитесь ли вы с нами мыслями по поводу этого жанра, его судьбы и перспективах?

**Г.С.:** Конечно же, открылись! Каждый проект учит нас чему-то новому в жанре тактических шутеров. Сможем ли мы сделать лучшую игру? Определенно. Уроки, что мы извлекаем из каждого своего проекта, мы воплощаем в следующем. В этом смысле все наши игры взаимосвязаны. Мы пробуем новые технологии, учимся на своих ошибках. Все это неумолимо толкает нас ко все более совершенным тактическим шутерам.

Будущее этого жанра предсказать трудно. Я не уверен, что мы хотя бы начали в полной мере осознать его возможности. Пока что большинство игр в жанре основаны на деятельности военных или полупрофессиональных подразделений. Остается большой зеленый загон, в котором можно славно порезвиться, будь то битвы магов или рыцарей, командос будущего либо звездных пехотинцев. Я думаю, что тактические шутеры еще не выросли из пеленок, и мне очень хочется посмотреть, как жанр будет пускать пузыри, учиться ходить, развиваться и расти.

**.EXE:** Не хотите ли напоследок дать полезный совет русским GR-игрокам? Пожелание или напутствие на их легком пути?

**Г.С.:** Пожалуй, самое важное — это двигаться медленно и осторожно. Всегда держите одну группу в поле зрения другой. Помните, что лучший способ победить противника — это обрушить на него всю свою огневую мощь за минимальный период времени. А это не так-то просто сделать, если между вашими группами несколько сотен метров...

**.EXE:** Огромное спасибо, Гэри, что ответили на наши бесконечные вопросы!

Интервью вел Фраг СИБИРСКИЙ.

**P.S.** Редакция Game.EXE бесконечно благодарит менеджера Ubi Soft Entertainment Розмари Дэвид (Rose-Mane David) за организацию этого интервью. 



# МОМЕНТЫ ИСТИНЫ

В АВГУСТЕ 2144-ГО

Всем практикующим Serious Sam, которые, объединяя свои силы вокруг него, привели меня в соприкосновение с моментами истины, которые никогда не были доступны дошу Хуану Матусу и шаманам его линии, посвящается.

МАКСИМ ВЕРЖЕНОЙ

Для того чтобы набежать ринко физических поврежденных и связанных с этим чостых зогрузок сохроненных игр, проконсультируйтесь со своими преподавателями Serious Sam: The Second Encounter, прежде чем приступить к этому или кокому-либо другому шутеру от первого лица. Однако помните, что инструкции, представленные в нижеследующем труде, нинкоиом образом не могут считаться всеобъемлющей консультацией. Автор материоло и разработчики игры не несут никакой ответственности за какой-либо ущерб, связанный с советами, приведенными в этом тексте, и, несомненно, случайные совпадения с другими троктатами.

## СРОТЕАМ: НЕМНОГО ИСТОРИИ

**Хорватская** студия Croteam (место дислокации — г.Зagreб) начала свое существование в 1993 г., по словам самих участников студии, как классическая "гаражная команда". С 93-го по 95-й гг. были разработаны три игры для различных платформ: Football Glory (PC, Amiga), 5-A-Side Soccer (Amiga) и Save The Earth (Amiga 4000). С выходом Football Glory наши любимые хорваты начали наступление на европейский рынок компьютерных игр: в Великобритании и Германии "Футбольную славу" встретили с нескрываемым интересом: немецкий журнал PC Joker поставил игре 85%, а Amiga-версия так и вовсе инсталлировалась под шампанское — 95% от CU Amiga! Начиная с 1995 г. Croteam работает исключительно для ПК, ну а первые байты кода Serious Sam были написаны в далеком 96-м году.



**В**первые дон Хуан серьезно заговорил со мной о моментах истины тогда, когда самым унизительным образом принялся комментировать мой вес.

— У тебя слишком круглое лицо, — сказал он, оглядывая меня с головы до пят и неодобрительно покачивая головой. — Ты уже близок к тому, чтобы быть толстым. Изношенность и усталость уже начинают сказываться в тебе. Как и любой другой представитель твоей расы, ты, словно Werebull, отращиваешь слой жира на своей шее. Пришло время, когда ты должен принять всерьез одну из величайших находок наших шаманов: моменты истины.

## ВИЛЬСОН, НОВАЯЛЬСКИЙ, СТОУН

Их было трое, тех, кто официально, в документах, именовались "оперативно-розыскной группой #1" Управления "Смерть Чужими" (СМЕРЧ). В их распоряжении был хOVERкрафт, потрепанный, выдававший виды трехместный BAW-AA, и пилот-майор Виллоубай.

Измученные неделями интенсивной, но, если разобраться, безуспешной зачистки Египта, они уже затемно вернулись в Управление, уверенные, что хоть завтрашний день смогут отоспаться и отдохнуть. Однако как только старший группы, генерал Вильсон, доложил о прибытии, им было приказано немедленно отправиться в район Сьерра-де-Чианап (Sierra de Chiapas) и продолжить спасение. Часа два спустя, заправив хOVERкрафт и получив во время ужина энергичный инструктаж специально вызванного седого ветерана-мореха, прошедшего Фобос, они вылетели.

К рассвету позади осталось более пяти тысяч километров. Солнце еще не взошло, но уже светало, когда Виллоубай, притормозив хOVERкрафт, встал в полный рост и, выглядывая в верхнюю створку бокового окна, растолкал Вильсона.

Генерал — среднего роста, худощавый, с выцветшими, белесоватыми бровями на загорелом малоподвижном лице — откинул шинель и, поевживаясь, встал с кресла.

*Ломаю деревья, выворачивая кустарники и расталкивая коллег по стаду, Werebull идет на тигра. Поманет только стрейф вправо — мы в разных весовых категориях.*





Секреты... А вы уже выдвинули на первом уровне это местечко?

ХOVERKRAFT бесшумно висел в метре над землей. Было очень тихо, свежо и росисто. Впереди, примерно в полутора километрах, маленькой темной пирамидой виднелся какой-то дворец.

— Сьерра-де-Чиapas, — сообщил Виллоубай. — Подлететь ближе, генерал?

— Нет, — сказал Вильсон, осматриваясь. — Хорошо. Садись. Справа от них, за хинной рожицей и сопутствующей поросли колючих кустарников, рассекаемой ручьем, тяну-

## НОВАЯ ИГРОВАЯ ИДЕОЛОГИЯ

**Рассказывает** Давор Хански (Davor Hunski), программист, гейм-дизайнер и дизайнер уровней: «Мы не были удовлетворены геймплеем 3D-игр тех лет, остро чувствуя необходимость перемен. В Quake мы восхищались трехмерным антуражем, но движок от id того времени не позволял отображать огромные наружные области, и мощности процессора не хватало для одновременного присутствия в сцене множества врагов, — все удовольствие от игры портило мрачная атмосфера клаустрофобии. Поскольку средний возраст нашей команды 28 лет, мы еще помним старые аркадные игры времен зарождения игровой индустрии, серию DOOM и, конечно, Duke Nukem! Чувство, которым мы руководствовались, задумывая Serious Sam: нужно создать игру с передовой технологией, одновременно воскрешающую в памяти ностальгические воспоминания прошлого...»

Работая над Serious Engine, мы, разумеется, находились под впечатлением технологий id и Epic. Тем не менее наш движок уникален — в основном благодаря тому, каким целям он призван служить. Речь идет о рендеринге реалистичных открытых пространств и оптимизации представления моделей. Наш LOD-алгоритм позволяет иметь огромные наружные области с сотнями врагов и продвинутой физикой, набор инструментальных средств (редактор уровней, моделиер, конветтеры, SDK) с дружелюбным интерфейсом\*.



лась широкая полоса древовидных папоротников. Та самая Сьерра, где каких-нибудь одиннадцать часов назад были замечены ЧУЖИЕ. Вильсон в бинокль с полминуты рассматривал окрестности, затем стал будить спавших офицеров.

Одним из них, капитан Сэм Стоун, темноголовый, коротко стриженный атлет в белой футболке, синих джинсах и красных кедах, с румяными от сна щеками, долго тер глаза, а потом, явно ничего не понимая, устоял на Вильсона:

— Где мы?..

— Идем, — позвал его генерал. — Освежись, парень. Стоун взглянул на ручей, где уже умывались пилот и майор Ковальский, сплунул далеко в сторону и вдруг, почти не притронувшись к краю борта, стремительно подбросив свое тело, выпрыгнул из хOVERKRAFT.

## КАПИТАН СТОУН

Меня поразил запах этой чертовой травы — терпкий и сочный. В Египте, его маму, вообще ничем не пахло. А тут!.. Через все хитросплетения видеотректа, прямо из горловины стеклянной колбы, сквозь щели апертурной решетки, шурша и отпалкиваясь, в мое зимнее декабрьское настроение (не дали выспаться!) проникает мощное горное разнотравье, проникает против моей воли, в мои нервы, в кончики моих пальцев. Трава застилает глаза своей пышностью, по-матерински бережно обвивает руки, мешая прицеливаться, она — рядом, она — везде.

К горлу подкатило характерное першение, на глаза навернулись слезы. Нет, похоже, дело не только в непривычной растительности... Так и есть: уже через несколько десятков метров, двигаясь против легкого западного ветра, я наткнулся на кучу свежего дерьма. Ламы? гуанако? а может — Чужие?

Посмотрел на карту: все предгорье вплоть до Города Богов (The City of the Gods) по количеству и составу растительного мира на квадратный полгонг текстурной площади дает астрономическую фору бескрайним пустынным просторам да редким оазисам в три пальмы горячо любимого Египта, его маму. Но эта особенность, похоже, работает здесь против нас, точнее сказать, вообще никак. НА НАС не работает: первый же встреченный фимзил гнарр, когда я эксперимента да попытался спрятаться от него в «лопухах» огромного папоротника (люблю играть с противником, когда у меня плохое настроение), засек меня на счет «раз». Гад, прекращая видя меня сквозь гущу растительности, немедленно «прочитал»





оптимальную траекторию движения и ломанулся ко мне во весь опор. Ага, ща.

Короче говоря, провести тактический прием, устроить засаду, закопаться в сухом валежнике, как это было в мильейшей трэш-операции "Мстительный олень-4" (вы о ней не знаете, и правильно делаете), нет никакой возможности: враг этих идей просто не понимает. Что ж, тем хуже для него: в лесу воюем по-старому, дедовским аркадным методом. Получи, фашист, из MKIII Grenade Launcher!

Немного погодя, оказавшись в маленьком горном озерце (его роскошные орхидеи — еще один источник упомогающего запаха!), я по ошибке поплыл не к зеленке, а к скале — и уперся в... настоящую телефонную будку. Всего лишь один звонок, но зато в Лас-Вегас, самому Дюку Н.И. Рядом обнаружился второй кольт и брокежилет, а когда я вновь нырнул в озеро, на глубине наткнулся на ракетницу. Неплохо для старта, а?

Дальше на заросших тропинках этого чащобного предгорья и высоко в горах, когда заварушка была в самом разгаре и иной раз приходилось очень туго, мне то и дело попадались брошенные каким-то растяпой пачки с патронами, бронехищники неизвестной модели, готовые к бою томми-ганы и снайперские винтовки... Все это немедленно шло в дело, но чередой находки ставили меня в совершеннейший тупик: как вам, к примеру, Санта-Клаус, раздающий подарки, или всамделишный танцпол с цветомузыкой? При этом, уверен, я не видел и трети тамошних секретных чудес и тайников. Да, так и есть: согласно сводке из Управления, их там более ста тридцати. Дорогое Управление, я <...>.

## ОПЕРАТИВНЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Сводка

"Начальнику Главного управления войск по охране тыла действующей Армии по спасению мира

### SERIOUS SAM: ТЫ ПОМИНИШЬ, НАН ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ?

Рассказывает Давор Хансис: "Мы работаем над "Сэмом" начиная с 1996 г. Тогда мы были студентами, сегодня же почти все из нас — выпускники различных университетов, большинство отслужило в армии. Мы работали каждый день по 9-10 часов, почти без выходных. Многие приходили — и всерьез уходили: работать с такими нагрузками долгих четыре года, без зарплаты... Очевидно, они считали, что будут более богаты и счастливы где-нибудь в другом месте. Ну а нам труд над "Сэмом" приносит радость — это такое сочетание работы и хобби... По-моему, именно это и есть счастье!

Нашей самой известной игрой доэпохального периода была Football Glory, дело было в 94-95 гг. Тогда же мы задумали написать Wolfenstein-подобный движок для портирования одной PNT с Amiga на PC. Но тогда нанонеч сделали это, вышел Quake 1 Test... Мы были потрясены. Именно тогда мы поняли, что просто обязаны создать свою FPS-игру. Ничего другого нам не оставалось..."



Смотрите внимательно: Flendian Rabloid наступит тот самый любимый шаг.

Копия: Начальнику Управления "Смерть Чужим!" (СМЕРЧ) 13 августа 2144 г.

Оперативная обстановка на невидимом фронте и в его тылах в течение двенадцати часов с момента начала зачистки характеризовалась следующими основными факторами:

- успешными действиями наших оперативников и отсутствием при этом сплошной линии невидимого фронта;
- зачисткой всей территории Паленкви (Palenque), Теотихуакана (Teotihuacan), Персеполиса (Persepolis) и значительной части территории Цитадели (The Citadel) и Проклятой Земли (Land of the Damned), свыше суток находившихся под оккупацией Чужих;

- большим количеством оставленного кем-то на полях боев передового оружия, что дает нашим оперативникам возможность без труда вооружаться.

В частности, очень большой популярностью у сотрудников Управления СМЕРЧ пользуются напалмомет XOP Flamethrower, снайперская винтовка RAPTOR 16mm Sniper и уникальная ценная пила Bonecracker' P-LAH Chainsaw. Умелое и широкое применение этих средств способно если не кардинально, то весьма серьезно изменить миротворческую тактику бойцов невидимого фронта.

Начальник войск по охране тыла невидимого фронта генерал-лейтенант Рыбарик".





Кикуйкан. Здесь главное не подставиться под его торнадо: подбросит в воздух за милую душу. А падать высоко и больно...

### “ЧУЖИТЬСЯ У СТОУН!” (ФРОНТОВАЯ БЫЛЬ)

Отрывок из передовой статьи, опубликованной в секретной военно-полевой стенной газете “Они не пройдут!” оперативно-розыскной группы #1 Управления “Смерть Чужим!” (СМЕРЧ):

“Слушай нас, молодежь оккупированных Чужими стран! Сейчас мы расскажем тебе о лучшем из лучших, о том, с кого ты должна брать пример, о том, у кого ты должнучиться! <...>

“...Я всегда мечтал об этой клевейшей штуке — огнемете (ХОР Flamethrower. — Прим. ред.)! — заявил в эксклюзивном интервью вашему военкору ведущий оперативник СМЕРЧ гвардии капитан Сэм “Серьезный” Стоун. — Недавно нам показывали секретное документальное кино “Return to Castle Wolfenstein”, там ребята с этой хреновиной знаешь как оттягивались! По полной! Короче, я смог-рел и всю дорогу слюни лил. Но кто ж нам ее даст, штука-то импортная, дорогая... А тут, веришь ли, прощывриваюсь по своим делам по Змеиным Загонам (Serpent Yards. — Прим. ред.) и вдруг вижу — ОН! Новенький! С полным баком! Схватил и как начал молотить все вокруг! Твари и зеленка, парень, горят так, что аж сердце поет! Да, дальность действия у этой дуры относительно невелика, зато струя широкая и смачная, что позволяет от души окучивать (уничтожать. — Прим. ред.) нападающий контингент (“Чужих. — Прим. ред.). При этом замечу, что горящие гады продолжа-

ют трепыхаться (оказывать сопротивление. — Прим. ред.), поэтому лучше всего использовать огнемет в толпе слабых и средних по силе монстров — боссы просто долго горят... Здорово и то, что кругом полно чистейшего, высококачественного напалма: кончился один баллон — тут же найдется другой. Праздник, понял бл”.

Я понял. По словам генерала Вильсона, непосредственного начальника braveго капитана, только за один день — 13 августа — в окрестностях всего лишь одного города — Зиггурата (Ziggurat. — Прим. ред.) — лучший чистильщик<sup>2</sup> Управления положил, пользуясь одним только напалмом: 134 Beheaded Kamikaze, 787 Cucurbito the Pumpkin, 3666 Sirian Werebull, 11290 Female Gnarr, 53 Scythian Witch-Harry, 18491 Aludran Reptiloid и 99 Adult Arachnoid. За эти беспримерные подвиги капитан был награжден Почетной грамотой. <...>

Но ведь не единым напалмометом жив современный чистильщик! Спрашиваю у Сэма, что еще из новейшего вооружения способно согреть его душу. Капитан хмурит высокий лоб, чешет стриженный затылок и, надев перчатки типа “митенки”, начинает зачем-то перашнуровывать свои знаменитые кеды. 8 этот момент я понимаю, что оперативная кличка “Серьезный” подходит ему как нельзя кстати.

“Ну... эа... Ты о снайперке, что ли? — уточняет он, зашнуровав левый кед. — Винтовка с оптическим прицелом (RAPTOR 16mm Sniper. — Прим. ред.), если честно, штука неодно... неодно...”

“Неоднозначное?” — уточняю я.

“Да. Не самое. Ты понимаешь, в чем фишка, утрачиваешь непосредственный контакт с клиентами (“Чужими. — Прим. ред.), а я ведь на этом воспитан, понял. У меня эаот... дум такой. Дум — это судьба по-английски, понял. Зато на открытом воздухе теперь чувствую себя как зум королю. Выносить (уничтожать. — Прим. ред.) тех же алудранских рептилоидов (Aludran Reptiloid, Common. — Прим. ред.), этих гнусных зеленых тварей, сволочей, плюющихся сжмонаводящейся отравленной дрянью... ядом, понял... столько наших ребят положили! Ненавижу бл”.

На этой яркой фразе капитан в сердцах отшвыривает напалмомет, бережно берет в руки винтовку, быстро прицеливается и стреляет в сторону одиноко стоящего в

<sup>2</sup>Чистильщик (от “чистить” — очищать районы передовой и оперативные тылы от Чужих) — жаргонное обозначение оперативника Управления “Смерть Чужим!”

### SERIOUS ENGINE: АННАЛЫ

Рассказывает Давор Томичич (Davor Tomićic), гейм-дизайнер, дизайнер уровней: “Поскольку “Сэм” — наш первый FPS, нам пришлось несладко: мы переходили с Amiga на PC, от DOS к Windows, от 2D к 3D, создавая движок. Мы нуждались в мощном LOD (алгоритме детализации), который обеспечил бы нам отображение огромных открытых областей с толпами врагов. Вторая особенность Serious Engine — мультигравитация: вы можете ходить по потолкам, стенам, внутри и вокруг сферы, сражаясь с монстрами...”



паре километров от нас секвойя дендрона. Спустя мгновение из пышной кроны, с высоты по меньшей мере в сто метров, кто-то падает.

“Сорок первый Zumb’U! From Planet Ras-Ad-Nyk, — устало поясняет капитан, видя в моих глазах невысказанный вопрос. — Давно за ним охочусь”.

“Сорок первый — за все время кампании?” — переспрашиваю я.

“За сегодня, понял, — отвечает легендарный чистильщик. — Ты заметил, что в своем главном режиме снайперка бьет значительно больнее?”

“Зато это заметил Zumb’U!” — уважительно отвечаю я.

“Шутишь? — Стоун смерил меня явно презрительным взглядом. — Пуля легла ему ажурно в medulla oblongata (продолговатый мозг. — Прим. ред.). Он даже боли не почувствовал. А вообще, парень, настоящий чистильщик (не путай со стажером) работает только с бензопилой (Bonescacker P-LAN Chainsaw. — Прим. ред.). Вот ты на сладкое что привык есть?”

— Капитан хитро прищурился, засунув характерным движением большие пальцы рук подмышки. — Не отвечаю, и так знаю: рахат-лукум. А мы любим мелко нашинкованные бензопилой Juvenile Arachnoid. Нехудшее бл мясо!”

Прислушавшись к этим словам величайшего из чистильщиков, молодежь оккупированных Чужими стран! Ведь ты всегда мечтала работать в полный контакт! И сегодня ты получила такую возможность! Внимай капитану Сзму Стоуну, учись у него! Да, пила имеет минимальный радиус действия, но ее убойная сила уже вошла в легенды! Только представь себе, какую несконзную радость, спортивную злость и моральное удовлетворение испытывает патриот, кромсающий в трын-траву всю эту шайку инноплатных оккупантов! А еще знай: эта великая цепная катана может с успехом использоваться в утилитарных, бытовых, целях: проредить зеленые насаждения и освободив местность от “лишних” по твоему мнению деревьев, ты имеешь неплохой шанс поднять количество fps! Не забудь и про декоративные битвы! Здесь ты двигаешься быстрее, чем в одиночном или кооперативном сражении, поэтому холодное оружие — пила и нож (Military Knife. — Прим. ред.) — выходят на первый план! Используя аномалии физики (увеличенное восходящее ускорение при беге по наклонным поверхностям. — Прим. ред.), даже с холодным оружием можно добиться больших результатов!..”

## ОПЕРАТИВНЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Записка по NETRICA/ИНЕРТАН

“Срочно!

Капитану Стоуну на # <...> от 14.0В.2144 г.

1. Serious Bomb, впервые обнаруженная вами в районе Сьерра-де-Чиалас, испытана нами в полевых условиях. По сути это миниатюрный атомный заряд, чья активация уничтожает ВСЕХ Чужих, находящихся в пределах видимости, при этом вокруг чистильщика на время образуется защитное квантовое поле. В карманы, не искажая их формы (что важно в конспиративных целях), помещается не более трех бомб.

2. Виденные вами в том же Сьерра-де-Чиалас Serious Speed Boots кратковременно удваивают скорость передвижения. Пользуйтесь ими без всякого смущения. (Тем более что вы тайно уже испытывали раннюю модель этих кедров во время египетской кампании, и они, помнится, произвели на вас самое благоприятное впечатление.)

3. В ближайшее время с первым же ховеркрафтом на вооружение вашей группы поступят совершенно новые сверхсекретные защитные средства, а именно: Invulnerability shields, дающие неуязвимость (ищите, подбигайте и наслаждайтесь собственной безбескажаннос-



Zumb’U! съел собаку в самый стрелбе по-мексикански. Безудержно ИНЕРТАН сообщает, что ребята проходили тренировки в институте “East of Eden”. Может быть, может быть... Но стажировались они все равно в СМЕПШЕ у гвардии капитана Таманцева по прозвищу “Спорохват”!

тью), и invisibility shield, обеспечивающий кратковременную невидимость, действующий аналогично.

4. Сверхсекретный power-up под кодовым названием Serious Damage полезен всегда и при любых обстоятельствах: обладание им многократно увеличивает наносимые вами повреждения. К сожалению, срок его действия пока весьма короток. Однако инженеры Управления полагают, что уже к следующей кампании они сумеют увеличить продолжительность действия Serious Damage по меньшей мере вдвое.

5. Объект “Большой Кафедральный собор” (Grand Cathedral) находится в 140 милях к востоку от места вашей нынешней дислокации. Перемещение точки пеленга передатчика соответствует направлению движения остаточных групп Чужих, пытающихся перевалами пробраться к Grand Cathedral.

Сообщите, учтены ли вами эти сведения и обстоятельства при проведении мероприятий по защите.

О ходе зачистки докладывайте каждый час. Вильсон”.

## СТАРШИЙ ГРУППЫ ГЕНЕРАЛ ВИЛЬСОН ЯРОН ЭРИХ-МАРИА

Первый день ничего по существу не дал.

Кроме Сьерра-де-Чиалас, я взглянул еще в Долину Ягуа (Valley of the Jaguar), Город Богов (The City of the Gods)

## ОТЫХ И COTEAM

Рассказывает Дин Секулук (Dean Sekuluc), программист: “Как мы отдыхаем? Пиво? Не смешите меня! 6-7 дней в неделю мы сидим над игрой по 10 часов в сутки — когда же здесь отдыхать?”





Лишь используя особенности дизайна этой галы, а именно ее многочисленные колонны, вы сможете эффективно укрываться от энергоязгов гнусной Личинки!

и в Змеиные Загоны (Serpent Yards), но когда я наконец оказывался в этих городах, выяснялось, что здесь уже побывали и Стоун, и даже майор Ковальский. Те, кого я искал, были уничтожены под чистую, в ноль, а оставшуюся чукумелочь я не считал даже за противников. Давил левым сапогом и отмахивал полыми шинели. Даже нож ни разу в ход не пустил. Хорошие у меня напарники.

Вечером того же дня я вызвал Стоуна и Ковальского на связь и предложил им попробовать поработать в группе. Одинокие волки радости от такого предложения не испытывали (сужу по их кислым голосам), но отказаться своему генералу не смогли.

Рано утром 14-го мы снова связались в жаркую дефматчевую заварушку и уже через десять минут поняли, что со времен славной египетской кампании мало что изменилось. Впрочем, нет, не прав: бои теперь можно вести на восьми неплохих территориях (Египет (Стоун наверняка добавил бы "его маму"), если помните, "отличился" лишь одним коллективным театром военных действий). А еще мы всевозможными порезвились с Seriously Warped Oeathmatch v3.0, плодом творчества сторонних модопротейтелей. Что за зверь такой? Докладываю.

Control Zone живо напомнила мне славную Domination: на территории есть одно или несколько особых мест, за

нахождение в которых на ваш личный счет в швейцарском банке каплет по килобаску в секунду. Естественно, баксы начисляются только одному бойцу, отсюда задача: выстоять дольше, уничтожая соперников.

Задание Objective Thief предполагает захват флага и его доставку в специальное место. Сделал — получи аж 100 килобасков. И Почетную грамоту.

Serious Rugby. На территории имеется некий спецартефакт (или несколько), обладание которым принесит владельцу 1000 \$/с и идентифицирует среди других бойцов. Убийство счастливичика возвращает артефакт на место. Задача очевидна: продержат сию вещьцу как можно дольше. Догдайтесь, кто имел ее больше есех, дождь крича при этом по общей связи: "Да я ее во все дырил..."?

Не обошлось и без нового вооружения: Plasma Thrower, плазменная винтовка, стреляющая одиночными зарядами или (в альтернативном режиме) очередями, мне понравилась, а вот Energy Mine Layer, мины замедленного действия, показались банальными.

Чуть не забыл! Применение ножа здесь обретает особый смысл: вы можете регулировать степень наносимых им повреждений. Также регулировке поддается и скорость движения серверных бойцов.

Многое относительно Seriously Warped Oeathmatch v3.0 еще требовалось узнать, проверить и уточнить, но сейчас я не мог терять даже минуты: меня ждет Grand Cathedral. Я сказал ребятам: "Он мой, не трогайте". И они все поняли.

## ОПЕРАТИВНЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Записка по NETRICA/ИНЕРТАН

"Воздух!

Стоуну, Ковальскому

Спецсообщение о свежем пополнении в рядах Чужих 1. По имеющимся у нас проверенным данным, в тылах невидимого фронта в рамках нынешней кампании действуют следующие ранее не замеченные в боевых действиях виды Чужих из числа офицерского состава особого назначения:

а) Cucurbito the Pumpkin (кодовая кличка "Тыквенные дровосеки"): вооружены бензопилами, тутже на ухо, подобно Wetebull, передвигаются исключительно по прямой, но быстро, наносят весьма заметные повреждения. Рекомендуемые Управление средства борьбы: стрейф!

б) Zumb'Ul From Planet Ras-Ad-Nuk (Зумбули): вооружены парой плазменных пистолетов, реакция заторможена — стреляют редко, но метко и больно: один выстрел — точно в яблоко, второй с упреждением (два пистолета — два выстрела — один труп). Рекомендуемые средства борьбы: мочить сзади! Или уворачиваться, полагаясь на реакцию.

в) Fiendian Reptiloid Oeom (кодовая кличка "Маньяк"): чувствительное прибавление в семействе рептилоидов (на этот раз — демоническая инкарнация), по-актерски красиво генерируют "из ничего" шарообразные не разрушаемые в воздухе густки лавы, чье попадание весьма ощутимо. Рекомендуемые средства борьбы: в силу того что шары летят по прямой с конечной скоростью, вы всегда можете попробовать увернуться!

г) Zorg From Beelmez IV (кодовая кличка "Гэри Олдмен"): выявлены рядовая (Mercenary) и сержантская (Commander) модификации, мало чем отличаются от Beheaded Rocketeer ("ракетчинов"). Рекомендуемые средства борьбы: глумиться над ними в меру своей испорченности!

2. Также по имеющимся у нас данным, которые вам предстоит немедленно проверить, претерпел изменения

## SERIOUS SAM VS DOOM 3

**Вопрос:** "Как вы считаете, имеет ли Doom 3 шанс оказаться круче, чем Serious Sam alpha test?"

Роман Рыбарик (Roman Ribarik), главдиригистратор: "Не думаю, что они сумеют повторить даже успех Doom 1... Я предложил бы id забросить Doom 3, лицензировать наш движок и сделать пакет дополнительных миссий для Serious Sam. Для этого у них есть вполне квалифицированные кадры."



высший командный состав Чужих, который пополнился тремя новыми генералами (т.н. "боссами"):

а) Kukulkan, The Wind God (кодовая кличка "Бог ветра"): древнеиндейское божество, повелевающее ветрами и охраняющее выход на следующую территорию; нечувствительный к пулям, Kukulkan легко может поднять вас в воздух, сгенерировав и наслав на вас микроторнадо. Рекомендуемые средства борьбы: только ракеты или гранаты!

б) Exotech Larva (кодовая кличка "Лява"): очередной анатомический эксперимент Ментала (как повествует история, был личным телохранителем Ментала, разжалован в клубные сторожа с формулировкой "За должностное несоответствие" после одного скандала — читайте, читайте сообщения ИНЕПТАНа!) — на этот раз биомеханоид в ипостаси личинки гусеницы; хитрая бастарда катается себе по рельсам на потолке, экстремально живуча, имеет в своем распоряжении массу высокотехнологичных девайсов (различные плазменные и лазерные пушки). Рекомендуемые средства борьбы: в силу того что Exotech Larva питается от энергетических батарей, вам не останется ничего иного, как разоружить их!

в) Все сведения о <...> (кодовая кличка "Финальный босс") заключаются только в том, что он есть. Вильсон".

Шифротелеграмма по NETRICA/ИНЕПТАН

"Капитану Стоуну на # <...> от 15.08.2144 г.

В силу того что в отделении декодирования на пять положенных по штату чигораров после прямого шального попадания из SBC Cannon осталось всего лишь двое молодых офицеров, не способных к оперативной дешифровке читов высокой надежности, предлагаю вам принять все меры, чтобы установить:

1. Соответствует ли действительности только что переваченная нами шифровка о введении Чужими в преступный оборот некоей консольной переменной Bullet Time, якобы позволяющей превращать лучших оперативников Управления СМЕРЧ в безглагольного нью-йоркского полицейского-киллера Макса Пэйна (!!!). Особый интерес для нас представляют сведения о формуле этой консольной команды (предположительно, это: `/gam_freelimefactor=x`), где  $x$  — коэффициент скорости, по умолчанию равный единице, и любые подробности, касающиеся событий, происходящих на поле боя при  $x=2$  и  $0,5$ .

2. Соответствует ли действительности консольная команда "please open", будто бы открывающая все двери и тем самым превращающая святое дело Зачистки в форменную профанацию, за которую может быть только одно наказание: СМЕРТЬ.

Вильсон".

### СЭМ СТОУН — ЧИСТИЛЬЩИК И ЧУЖДЕЯВ ПО ПРОЗВИЩУ "СЕРЬЕЗНЫЙ"

Когда у бхагаваты спросили, можно ли бить комаров, он ответил: "Можно, но при этом нужно желать им удачного перевоплощения в муху".

Толпа скелетов (Kleer Skeleton) (а ведь на их месте могли быть и "прыгуны" (Marsh-Hopper), вдруг подумал я, и тогда было бы немного веселее), окружившая меня, чего-то выжидала. Они словно примеривались, ловя момент, когда я или запаникую, или по-пионерски засучусь и начну туло палять по сторонам, никому не принося особого вреда. Как я говорю в таких случаях, шаз, бастарды. Ждите. Здесь я хозяин положения, и только я определяю правила нашей кровавой игры!



Теперь стало возможным отстреливать нежить уже на дальних подступах.

Наклонив голову чуть вперед, я побежал навстречу монстрам и, приблизившись на САМОЕ опасное расстояние, начал привычно "качать маятник", или стрейфиться, — рывками перемещая корпус из стороны в сторону, уходя чуть вбок (не-то похожее, только попроще, проделывает боксер на ринге), наблюдая при этом боковым зрением растущую за своей спиной толпу гадов. "Самое время достать что-нибудь из оружия массового поражения: ракетницу или гранатомет..." — эта мысль пришла автоматически, в виде мимолетного мозгового импульса, мгновенно передавшего команду рукам. Главное здесь — не пропустить точку достижения толпой критической массы, вслед за которой инопланетное стадо либо догонит тебя, либо самораспадется на несколько независимых групп, добивать которые будет сложнее. Кажется, я ее не пропустил.

Еще только примериваясь к противнику, я по привычке оценил видовой состав наваливающегося монстроя, мысленно разделив его на "кусающих" и "стреляющих". Поэтому сейчас мне оставалась самая малость — устроить им классическую подставу: двигаться так, чтобы подставить одних гадов ("кусающих") под огонь других. Лучшее всего такие вещи проходят с крупными биомеханоидами: самолично не один раз успеет одарить ракетами своих соплеменников. То же и с Kamikaze: грех не подождать, пока они не поравняются с группой инопланетных соотечественников... Ладно, хватит, рассуждать, Стоун, скелеты не камикадзе, этих так просто не возьмешь...

Впереди меня ждали более полутора тысяч врагов.

To be or not to be?





# КОВЕР-САМОЛЕТ

## САМИ НЕ ЛЕТАЮТ, ИЛИ "ИЛ-2" ДЛЯ ВСЕХ

Ланцелот: "Говорите скорее, как им управлять".

Двое логончиков: "Очень просто, господин Ланцелот. Это — угол высоты, на нем вытканно солнце. Это — угол глубины, на нем выткана земля. Это — угол узорных полетов, на нем вытканы ласточки. А это — драконов угол. Подымеешь его — и летишь крото вниз, прямо врагу на башню".

(Е.Шварц "Дракон".)

АШОТ АХВЕРЯН

Вполне возможно, что читать все это вам совершенно незочем. Вполне возможно, что вам вообще не нужно. Ибо это в жизни "результат — прежде всего": дожить до конца войны, при этом отстранив от тот свет как можно больше врагов. В игре же главное — то родство, которую оно вам доставляет. Поэтому решайте сами, нужно вам учиться летать или нет. Помните только, что учебно — вещь весьма непростая и, хуже того, долгая.



### ОЛЕГ МЕДОКС-94: "НЕСКОЛЬКО СЛОВ О СЕБЕ"

"Я окончил Московский авиационный институт, 11 лет проработал в военной аэрокосмической индустрии. В 1991 году я понял, что пришла пора менять поле деятельности... Потом вместе с друзьями мы стали продавать американские автомобили в России — мне нужны были деньги. <...> Мое знакомство с Никитой Скрипкинским, одним из авторов первой широко известной русской игры "Перестройка", было чем-то вроде поворотного момента. Я решил заняться производством компьютерных игр. Сначала я работал с Никитой. Но некоторое время спустя решил организовать свою фирму — Maddox Games... — так начинается резюме Maddox Games, помещенное лидером проекта "Ил-2: Штурмовик" Олегом Медоксом в юзнетовскую конференцию res.games.design в начале 1994 года. Пройдет еще два года, прежде чем мы узнаем —



В коробке с красноречиво-нашвыборным "Ил-2", помимо руководства пользователя, вы найдете три книжки. Одна из них — история "Ил-2", самолета, а не игры, две же другие имеют самое непосредственное отношение к сегодняшней теме. Это "Ил-2 для чайников" (как и первая брошюра — авторства Андрея Лавилюгова) и "Краткий курс теории воздушного боя" Олега Медокса. В отличие от пособия для новичков, посвященного основам пилотирования самолета, вторая книжка уделяет внимание тем маневрам, которые приходится совершать во время боя. Впрочем, вы наверняка проштудировали оба наставления, и это, к счастью, избавляет нас от рассказа о самых очевидных вещах.

### ВЗЛЕТ: УГОЛ ВЫСОТЫ

Надеюсь, до этого этапа вы добрались без особых осложнений. Итак, опускаем закрывки (нам даже укажут, какое их положение предназначено для взлета), открываем заслонку радиатора, включаем мотор, ждем, пока он заведется, РУД от себя, начинаем движение... и взлетаем в самолет перед нами. Взрыв, конец мирам.

Избежать подобных казусов можно двумя способами. Первый, самый очевидный и одновременно нереалистичный, — включить внешнюю камеру. Если же вы ее отключили, стремясь к максимальной реалистичности, см. способ номер два: когда мотор заработает, отведите от себя ручку газа, а потом сразу же возьмите ее на себя. Педаль в этот момент должны быть приведены в крайнее положение (вправо или влево — решать вам), а шасси заблокировано постоянным удерживанием клавиши тормоза. В результате такого маневра самолет повернется градусов на 40-50. Теперь вы отлично видите все происходящее на взлетной полосе. Когда она очистится, просто развернитесь в обратную сторону и начинайте взлет.



МГ-3. Не всегда имеется возможность пользоваться приборами. Скажем, здесь ручка, находящаяся в нейтральном положении, полностью загоразжывает вариометр. Поэтому при посадке вертикальную скорость придется определять на глаз — вы же не будете ради вариометра сильно отклонять ручку, правда?

Самолет разогнается. Но вместо того чтобы двигаться по прямой, вдруг начинает поворачивать в сторону. Чему причиной, во-первых, крутящий момент винта, во-вторых, ветер. Вясчески противодействуем этому педалью. Впринципе при желании можно немного жать на тормоз, но настоящим летчиком это категорически запрещалось. Впрочем, для успешного взлета совсем не обязательно разогнаться строго по прямой — кое-какие ошибки прощаются.

Но может встретиться и еще одна причина, лично



Для того чтобы сломать стойки шасси, совсем не обязательно направлять самолет под углом 45 градусов к ВПП. Достаточно относительно небольшой ошибки, и стойки подламываются, а самолет продолжает путь на брюхе. И хорошо еще, если брюхо окажется крепким...

меня заставшая врасплох. Дело было так... Однажды, исключительно по уважительным техническим причинам, мне пришлось сделать мертвую зону педалей больше, чем обычно. Иначе в центральном положении педалей самолет немного разворачивало в сторону. Но после выставления мертвой зоны самолет начал вести себя и вовсе непотребно. В чем тут дело, выяснилось только при включении внешней камеры. Скажем, я перекалываю руль направления направо. Руль слушается. Возвращаю педали в нейтральное положение — руль делает вид, что ничего не произошло, он не возвращается в центральное положение, а по-прежнему ведет самолет в сторо-

### ...ОТЧЕГО ВЫМЕРЛИ ДИНОЗАВРЫ

В начале 1996 года Maddox Games сделала следующее заявление: "Maddox Games presents! Информировем вас о начале выпуска нашей продукции на компакт-дисках, специально предназначенной для русскоязычного рынка."

1. CD Maddox Games-Коллекция (помимо прочего включавшая в себя, цитирую, "Семь колец" — бестселлер! Более 1.000.000 головоломок в одной игре. Редактор для самостоятельного создания новых игр. Игра переносима на три платформы!" — А.А.).

2. CD Let's Discover the World (географическая познавательная обучающая игра. — А.А.).

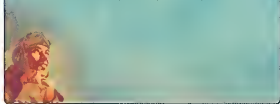
3. CD флайт-симулятор Stormfighter: True Fighting Game (рабобативный на "трешке", но желавший "четверку". — А.А.). <...>

Итак, что же такое Madspace? Madspace — это бесенное пространство! Madspace — это: Cyberia + тому подобное + Dark Forces + тому подобное!

Покупая отечественные игры (не только Maddox Games), вы поддерживаете молодых, но очень талантливых парней (иногда и красивых девушек!). <...>

А динозавры вымерли потому, что у маленьких динозавриков не было компьютерных игр!"

Со временем на смену этой игривости придет...



Як-3. Вот этот рычаг в центре (в кабине он слева, конечно же) состоит из двух ручек. Правая управляет газом. Левая — шагом винта. Куда удобнее, чем кнопки в "мессере".

ну. В итоге оказывается, что, грубо говоря, у руля есть два положения: направо и налево. А в центре — ну никак. Стоит ли говорить, что управлять таким самолетом — одно удовольствие. Но я это вот к чему: во-первых, внешней камерой все-таки стоит иногда пользоваться. Во-вторых, настраивать управление лучше по кривым чувствительности, поменьше трогая мертвую зону. И в-третьих — руководство надо читать очень внимательно!

На чем мы остановились... Итак, вы разогнетесь по взлетной полосе. Теперь ручку чуть-чуть потяните на себя. Самолет по-прежнему бежит по земле, кажется, вовсе не желая от нее отрываться. Наверное, в этот момент вам захочется потянуть ручку на себя сильнее. Сдержитесь, не заставляйте его, попробуйте подружиться со своим самолетом (я серьезно). Когда он разгонится до нужной скорости, то сам оторвется от земли. Если же вы все-таки потянете резко ручку на себя, машина на мгновение взмоет, свалится на крыло и грохнется оземь. Дум тут, кстати, красивый...

Наконец-то вы взлетели. Можете поднять шасси, после чего ваша скорость резко увеличится по понятным, думаю, причинам. Теперь уберите закрылки. Только учтите, что при этом самолет легко может провалиться метров на 50, поэтому убедитесь, что у вас есть запас по высоте. Вы летите почти параллельно земле (вы же не потянули сразу после взлета ручку на себя, правда?) на довольно небольшой высоте, а все ваше зрение уже маячит где-то вдали, и ведущий привычно кричит: "Что за черт? Где же ты?". Это нормально. Будем их догонять. Только не надо сразу пытаться забраться на ту же высоту, сначала давайте разгонимся. Впрочем, разгон — отдельная тема.

### РАЗГОН: УГОЛ УЗОРНЫХ ПОЛЕТОВ

"Для того чтобы максимально разогнаться, надо отдать ручку газа от себя, правильно?" Правильно, товарищ. Но не только это, есть еще кое-что. А именно шаг винта, форсаж и триммеры. Вот о них-то мы и поговорим.

Начнем с шага винта (ШВ). Если упрощенно, то минимальный ШВ достигается тогда, когда лопасти винта находятся почти перпендикулярно к направлению движения, а максимальный — когда они почти параллельны движению самолета. "А вот моя Cessna не имеет регулировки шага винта, и ничего. Зачем он вообще нужен?" Действительно, у "Цессы" винт с фиксированным углом атаки. Зачем гражданскому самолету излишняя маневренность? Для военного же это может быть вопросом жизни или смерти. Как же все это работает?

В начале разгона самолета ШВ должен быть минимальным. Винту надлежит вгрызаться в воздух, а не бить по нему лопастями плашмя. Иначе большая часть выполняемой винтом работы уйдет не на собственно разгон самолета, а на, так сказать, разбрасывание воздуха по сторонам. Если попробовать начать взлет с большим ШВ, то в начале са-



Валет. Вот что вы видите из кабины, стоя на ВПП. Руководство к "Ил-2" рекомендует рулить змейкой, вот только рулить вам уже никогда не надо.



А между тем ваш самолет последний в этой очереди. Но вы об этом еще не знаете.



А вот теперь знаете. Но уже поздно.



Обратите внимание на то, что после взрыва стекла фонаря, пропеллер самолета, стойки шасси живут собственной жизнью.

молет будет просто-таки ползти. А вот на больших скоростях шаг винта должен быть максимальным — в противном случае винт будет скорее препятствием для встречного потока воздуха, нежели движущей силой. В идеале при разгоне шаг винта должен возрастать постепенно, вместе с газом. В самолетах (впрочем, далеко не во всех) это нередко так и было организовано: ручки газа и шага винта были расположены вплотную друг к другу — дабы левая рука держала их одновременно. И еще: клавиши управления ШВ "по умолчанию" лучше изменить для более точного контроля. А еще лучшим решением, если у вас имеется отдельная ручка газа (так сказать, джойстик под левую руку), будет вынести управление ШВ на клавиши. Хотя это дело вкуса. Кстати, в игре реализован весьма наглядный индикатор ускорения: когда оно увеличивается, виртуальный копилит приближается к вам, если же ускорение уменьшается — он от вас удаляется. Таким образом очень легко контролировать оптимальность разгона.

Форсаж позволяет выжать из мотора практически все, на что тот способен. Правда, экстремальный режим работы двигателя очень неэкономичен — как по расходу топлива, так и (а это куда более важно) по степени износа двигателя. Зато форсаж незаменим в двух случаях: когда вам необходим очень быстрый разгон, что критично в момент воздушного боя, и когда нужно добиться максимальной скорости. Газ — на максимум, шаг винта — на максимум, и включенный форсаж. "Стоп! А вот Покрышкин перед включением форсажа всегда уменьшал шаг винта!" Это точно, причем так делал не только он. А почему? Дело в том, что Покрышкин, уж простите за банальность, летал на настоящем самолете. На включение форсажа при максимально затянутом винте его МиГ сразу ответил бы отказом двигателя — слишком, знаете ли, большая нагрузка на мотор. А вот в "Ил-2" (в игре) самолеты такие вещи переносят совершенно спокойно, даже не чихнув. И эти стоишь пользоваться.

Теперь перейдем к триммерам. Говоря предельно упрощенно, триммер — это второй руль. Предназначен для того, чтобы так настроить управление, чтобы при отпущенной ручке самолет летел строго по прямой. "А почему бы его не настроить так еще на земле?" Потому что для разной скорости нужны разные настройки, то есть раз и навсегда найти оптимальное значение невозможно (впрочем, на некоторых самолетах триммеры действительно можно было настроить только на земле). На скорости триммеры влияют самым положительным образом. Подобный эффект наиболее очевиден в гонках: если вы едете зигзагами, а ваши соперники — по прямой, то они вас моментально обгоняют. В воздухе та же ситуация: если вам не надо постоянно удерживать самолет на прямой движениями ручки, то и. А потому — пользуемся

триммерами, когда летим по прямой, когда набираем высоту и т.д. А при наличии джойстика имеет смысл вынести управление триммерами куда-нибудь поближе — лучше всего на клавиатурные "стрелки".

## ПОСАДКА: УГОЛ ГЛУБИНЫ

Итак, вы добрались до своего аэродрома и даже получили разрешение на посадку. Выпускаете шасси. "Что, уже?" Да, уже. При выпуске шасси ваша скорость очень резко падает, а на планировании или выравнивании вам такие сюрпризы совершенно ни к чему. Кстати, если у вас проблемы с выпуском шасси, не забывайте — есть возможность ручного (аварийного) выпуска шасси. Потом выпускаете закрылки. Помните, что вовсе не обязательно при посадке выпускать закрылки полностью, до "позиции посадки", — такое название дано для удобства, а не в качестве обязательного руководства к действию. Как известно, закрылки при выпуске сначала дают прирост подъемной силы (то есть самолет может держаться в воздухе на меньшей скорости, чем обычно), а при дальнейшем выпуске закрылки серьезно тормозят самолет. Что не всегда хорошо. Такое торможение может и навредить — когда мотор дышит на ладан или при плохой погоде. Помните, подмывает ли у вас при посадке стойки шасси, зависит от вертикальной скорости (см. на вариометр), а не от скорости вообще (которая на указателе скорости и на от-

## ...СЕРЬЕЗНАЯ СИМУЛЯЦИОННОСТЬ

**Слово** Олегу Медоусу: "Прицелы у нас смоделированы по тем образцам, которые можно было подержать в руках. У меня друг их коллекционирует. У него вообще есть всё с немецких истребителей. И сам он пилот. Живет в Америке. У него дома музей настоящей."

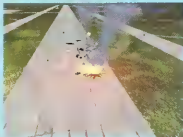
Дая я сам прицелы фотографировал, настоящие... плюс у нас есть подлинники чертежи, знаем мы и то, как прицелы светятся. Цвет подсветки, кстати, в игре немного отличается только для FW-190: он просто в палитру не ложился, пришлось подобрать максимально близкий.

Поча у нас нет большинства английских, американских, а также бомбовых прицелов. Разве что кроме некоторых простых схем и проч. Может, кто-нибудь поможет в поисках?.."





Посадка на Ил-2. Обратите внимание на эти неслыбные бомбы, висющие под фюзеляжем. И никогда, НИКОГДА так не делайте!



Ведь если при посадке подломится стойка шасси, то эти бомбы от самолета даже обломков толком не оставят.



Впрочем, посадка с бомбами под крылом может быть и успешной. Но только ради чего рисковать?

дельной строке). Скажем, при сильном боковом ветре имеет смысл садиться на большей скорости, чем обычно, возможно, не выпуская закрылки вообще.

Наконец, вы коснулись земли. Не начинайте торможение сразу, подождите немного. Стремление самолета уйти в сторону сдерживайте педалями, примите ручку на себя (если вы не в "Кобре") и осторожно начинайте торможение. Впрочем, даже если вы перевернете самолет, чаще всего в игре это остается безнаказанным.

При необходимости можно совершить экстренную посадку практически в любом месте. В таком случае осторожно выберите место с максимально ровным рельефом. Как ни странно, лучшее место для аварийной посадки легкого самолета — река. Там самолет сажается на брюхо без проблем. Куда хуже обычные поля, луга и т.п. — здесь можно наткнуться на "особенности" рельефа, незаметные сверху, но фатальные при посадке. Впрочем, сам Ил-2 лучше на реку не сажать, он слишком тяжелый, через секунду-другую тонет (а потом взрывается). И еще: даже не думайте про экстренную посадку на кроны деревьев, любое взаимодействие самолета с лесом кончается взрывом. К счастью, леса в игре не такие большие, чтобы не дотянуть до какого-нибудь более гостеприимного места.

И последнее. Перед посадкой сбросьте все неизрасходованные бомбы в чистом поле. Им НЕЧЕГО ДЕЛАТЬ у вас под крыльями, когда вы возвращаетесь домой.

### БОЙ: ДРАКОНОВ УГОЛ

Мы добрались до самого главного. Воздушный бой — это не только самая сложная часть игры, но и самая разнообразная. Если взлетают все более-менее одинаково, то дерутся совершенно по-разному. Характер и темперамент проявляются здесь в наиболее значительной степени.

Словотрижды Герою Советского Союза Александру Ивановичу Покрышкину (сбившему, напомним, 59 самолетов): "Истребитель — оружие нападения. Бой вести на нем надо активно, дерзко, навязывая свою волю противнику. Если хотите победить в бою, то в основе тактики боя должна быть формула: "Высота — скорость — маневр — огонь". Кто находится выше противника, тот хозяин воздуха... Маневр с высоты дает скорость, а скорость позволяет энергично набирать высоту. Скоростной маневр по вертикали обеспечивает внезапность удара, создает большие угловые перемещения. Наиболее выгодный вертикальный маневр — это "соколиный удар", внезапный, быстрый, точный. Современный бой — это бой на вертикальных маневрах... Для уничтожения вражеского самолета огонь должен вестись из всего оружия, прицельно, на близкой дистанции, в упор, по жизненно важным частям самолета".

К слову, примерно таким же видел воздушный бой лучший ас Второй мировой немец Эрих Хартманн (352 победы, семь сбитых самолетов только за один день): "Увидел, решил, атаковал, оторвался". То есть — увидев противника, решаешь, стоит ли его атаковать (!), затем выбираешь наиболее уязвимую цель, используя преимущество по высоте (а ее надо набрать заранее!), достигаешь на пикировании максимально возможной скорости, сближаешься с противником, стреляешь в упор с минимальной дистанции, менее ста метров. Вот где пригодятся выдержка, хорошая реакция и высокий, простите, фреймрейт. Ради него можно пожертвовать красотой картинки — любоваться будем потом, при просмотре записанного трека. Выполним атаку, сразу уходящую, превращая огромную скорость в высоту. И никакой карусели, когда два противника, подобно Инь и Янь, бегут по следам друг друга. Ввязываясь в нее — дать противнику шанс. А зачем вообще это делать? Впрочем, после успешного отрыва маневр можно повторить.

При такой тактике важна убойная сила одной короткой очереди. Лучше всего, чтобы огонь пушками и пулеметами производился по нажатию одной и той же клавиши (кстати, Покрышкин именно так и делал — на настоящем, разумеется, самолете). И не забудьте изменить дистанцию сведения для пушек и пулеметов под стать вашей тактике.

И еще одна вещь, без которой нельзя стать настоящим асом. Вы должны хорошо ориентироваться в боевой обстановке. Хорошо представлять себе, что делают даже те самолеты, которых вы не видите. Предугадывать действия противника. Иначе, потеряв врага из виду, вы потратите несколько драгоценных секунд на его поиски. Надо ли говорить, чем закончится такое промедление... Для тренировки рекомендую использовать простой редактор. Начните с боя один на один. Противник пытается стряхнуть вас со своего хвоста и зайти в хвост вам. Помните, что даже когда вы его не видите, он выполняет те же маневры, что и в поле вашего зрения. Со временем (к сожалению, на это уйдет не один день), вы начнете четко представлять и с достаточной степенью уверенности предугадывать действия неприятеля. С этого момента переходите к боям "двое на одного" и "двое на двое". Попытайтесь ориентироваться во всем происходящем, отслеживать и предугадывать траектории всех присутствующих самолетов. Не огорчайтесь, когда это не будет получаться сразу. Имея достаточное желание и настойчивость, вы сможете достичь цели.

Впрочем, повторюсь, асом можно и не становиться. Главное, чтобы вам было интересно.

# С НЕБА НА ЗЕМЛЮ

## ИСКУССТВО ПРАВИЛЬНОЙ ПОСАДКИ В ТРЕХ ШТУДИЯХ

ДЕНИС ГУСАКОВ

Над радным аэродромам, в безоблачном небе — тройка истребителей. Задание выполнена успешно. Наши летчики — отличные ребята! Все вернулись без повреждений. Лишь один пилот сбил машину при посадке. Растяпа?



Эта и все следующие иллюстрации являются кадрами из ролика, который вы можете найти в папке IL-2 в корневой директории приложенного к журналу диска.

1. Ваш самый любимый самолет в "Ил-2" и почему?
2. Если это не военная тайна, поделитесь тремя лично вами наиболее любимыми тактическими приемами ведения воздушного боя.

ОЛЕГ МЕДОНС, АВТОР

1. У меня нет любимчиков в "Ил-2". Летают на всех. Зато вот мои любимые самолеты "по жизни": Ил-10, FW-190 (по многим техническим решениям он опередил время), Пе-2, Р-39 (просто очень красивый самолет), Як-9У.
2. Как придется, все зависит от случая. Всегда пытаюсь использовать преимущество по высоте, чтобы достаточно долго можно было иметь преимущество по скорости — вне зависимости от типа самолета. А против бомбардировщиков действую так: в первую очередь отстреливаю стрелков с дальних дистанций (примерно с 400 м), не давая им поймать себя в прицел, т.е. я не пристраиваюсь на "шесть" и не вижу там, пока они меня не подбьют... Маневрирую. Вишу на "шесть" только в случае, если стрелок (или стрелки) уже замолчал... Вообще стараюсь вложить в противника сразу много и с близкого расстояния, когда огромную роль играет вес залпа. Словом, попусту не стреляю — только когда уверен, что попаду...



О тнюдь. Ведь за штурвалом сидел не бывалый вирпил (виртуальный пилот. — Прим. ред.), а новичок, только что вернувшийся с третьего боевого задания в своей жизни и, следовательно, сделавший (попытавшийся сделать — так точнее) третью самостоятельную посадку.

Словом, этот небольшой текст посвящается вам, зеленым пилотам. Зеленым от вчерашнего зеленого (полагаю, одно это признание согреет вам душу и сделает этот "курс" более удобопонятным).

### ШТУДИЯ ПЕРВАЯ: ПОВТОРЕНИЕ — МАМА

Для начала давайте попробуем поупражняемся в "полете по коробочке". Цель упражнения: узнать местность вокруг аэродрома, запомнить места разворотов, направления заходов на посадку, отработать точный выход на глиссаду. Без этого вам никогда не приобрести уверенности в маневрах при подлете к аэродрому.

Взлетаем и летим прямо, плавно набирая высоту. Примерно через полторы минуты скорость вашего Ил-2 должна достигнуть 200-220 км/ч, а высота полета — около 500 м. Внимательно осмотритесь по сторонам — это место вашего ПЕРВОГО РАЗВОРОТА. При подлете с этого направления вам нужно пройти через эту точку в сторону аэродрома (выясните направление у диспетчера), — нос самолета будет смотреть прямо на полосу. Но пока рано думать о посадке. Плавно наклоните машину влево и выполните левый разворот на 90 градусов (пожалуйста, посмотривайте на указатель направления!). Выровняйте самолет. Примерно через полминуты повторите маневр, — это ВТОРОЙ РАЗВОРОТ. Следите за высотой и скоростью.

Если все сделано правильно, то через минуту-полторы слева от вас покажется ВПП. Вы летите примерно в двух километрах от аэродрома, параллельно полосе. Внимательно оглядите местность вокруг, особенно на подлетном направлении — это поможет потом, при заходе на посадку. Оставьте будущее место посадки за спиной и летите тем же курсом еще мину-полторы. После чего выполните ТРЕТИЙ РАЗВОРОТ (также влево). Не торопитесь, раньше уйдете на третий разворот — меньше останется времени для качественного захода на посадку. Помните, канов был промежуток времени между первым и вторым разворотами. Летите прямо в течение такого же времени, потом уточните направление на аэродром и ложитесь на заданный курс. Это ЧЕТВЕРТЫЙ РАЗВОРОТ. Если вы были достаточно аккуратны, то впереди, в трех-четыре километрах, — посадочная полоса; ваша высота 500 метров, скорость 220-250 км/ч.

Как только увидите полосу (это будет довольно скоро), мягкими движениями скорректируйте направление полета так, чтобы машина двигалась к полосе точно по ее центральной оси. Слегка уберите газ и плавно наклоните машину так, чтобы ее нос смотрел прямо на начало ВПП. Вы на ГЛИССАДЕ — посадочном курсе. Если продолжать в том же духе, то самолет... разобьется аккурат на первых метрах аэродромного бетона. Так делать не надо. Примерно в 50-ти метрах над землей переведите машину в горизонтальный полет, слегка прибавьте обороты и летите точно над полосой до ее конца.





Выпустив закрылки и (особенно) шасси на большой скорости, вы рискуете их поломать. Закрывая выпуските плавно.



Выравнивание. Нос самолета больше не смотрит вниз, но снижение продолжается. В этот момент, если полоса далековата, можно слегка "помочь" двигателем.



Летчик начал тянуть ручку на себя, чтобы приподнять нос. На самом деле для "нижний" посадки "на три точки" надо поднимать нос активнее.

Примите поздравления, вы успешно выполнили упражнение "полет по коробочке"! А теперь повторите его хотя бы 5-6 раз. И не падайте в обморок. Настоящие пилоты (летающие на не менее настоящих самолетах) периодически часами кружат над аэродромом, воспроизводя это упражнение многие десятки раз.

## ШТУДИЯ ВТОРАЯ: В ОДНО НАСАНЬЕ

Вы уже довольно шустро облетаете аэродром, красиво заходите на посадку и со свистом пронесетесь над ВПП. Настало время узнать один маленький секрет: как посадить летящий самолет на землю, не разбив его при этом.

Главное при посадке — точность, аккуратность и хладнокровие. Второе: не пытайтесь посадить самолет во что бы то ни стало. Если видите, что промахиваетесь мимо полосы, что скорость велика или что-то еще не так, — уйдите на второй круг, повторите попытку, но не старайтесь обязательно воткнуть машину в землю. Посадка не повод для смертельного риска. И, наконец, третье: расслабьтесь, все не так страшно, как кажется.

Вы на глассиде. Выпустите закрылки (во времена Второй мировой их называли "щитки"), шасси. Помните: посадка тем качественней, чем меньше вы совершаете разнообразных маневров перед полосой. Постарайтесь реже "касаться" органов управления. Особенно это относится к управлению по курсу и крену. Убирая газ, внимательно следите за скоростью, не дайте ей упасть слишком сильно — машина станет неустойчивой. Пусть скорость будет около 200 км/ч.

Особо следите за вертикальной скоростью, она должна быть не больше 2 м/с. Задумайтесь над тем, что ваше тело развивает такую вертикальную скорость, падая со второго этажа.

Примерно в ста метрах над землей СЛЕГКА потяните ручку на себя и СЛЕГКА уберите газ. Самолет выровняет нос, но продолжит снижение — теперь он как бы скользит к земле. Не пытайтесь управлять снижением задняя или опускающаяся, лучше понемножку добавляйте или убирайте обороты. В 20-30 метрах можно еще сильнее задрать нос — теперь он смотрит выше горизонта, но машина продолжает снижаться. Продолжайте контролировать вертикальную скорость оборотами двигателя, не дайте ей стать нулевой или, тем более, положительной. Оптимальной для касания будет скорость порядка 0,5 м/с. После касания плавно уберите газ и, если самолет имеет хвостовое колесо, потяните ручку на себя, чтобы не скапотировать. Теперь аккуратно тормозите до полной остановки самолета. Вы на земле!

## ШТУДИЯ ТРЕТЬЯ: РАБОТА НАД

А теперь давайте разберем основные ошибки при посадке. Начинающие пилоты при посадке ухитряются совершать самые разнообразнейшие глупости. Все они мешают нормальной посадке и могут закончиться жестким приземлением или даже крушением. Итак, едва ли не самая распространенная ошибка — это

### Слишком большая скорость

Забыв выпустить закрылки, убрать газ, такой пилот несется к земле подобно пуле. Счастье, если он успеет уйти на второй круг. А все потому, что движение поверхности под самолетом становится хорошо заметным, (земля начинает "лезть в глаза"), как говорят летчики) лишь после пороговой высоты примерно в 100 м. Не обращали внимание? Выше на любой скорости земля перемещается плавно и величаво, и отличие 350 км/ч от 200 незначительно для неопытного наблюдателя.

Между тем пилот, избежавший этой довольно глупой и грубой ошибки, вполне может совершить другую:

### Слишком маленькая скорость

Ощетинившись всем, чем только можно, с оборотами на минимуме, его самолет едва держится в воздухе. Подъемная сила зависит от скорости, а она слишком мала, и в результате еле ползущий самолет начинает снижаться слишком быстро, летчик тянет ручку на себя... и вот результат — сваливание. Даже если этого не случится, посадка все равно будет неприятной для пилота, так как реакция самолета на отклонения рулей на маленькой скорости становится вялой, замедленной и при этом неточной.

### Слишком высокий заход на посадку

Вы летите домой и с высоты километров в пять вдруг видите полосу родного аэродрома. К чему снижаться по спирали, если можно прямо сейчас "занырнуть" на посадку, не так ли? Не так. Можно, конечно, сесть и на выходе из пике, но для этого надо соответствовать двум условиям: во-первых, надо быть летчиком-асом, а во-вторых, надо быть сумасшедшим летчиком-асом. Это про вас?

### Слишком пологий заход на посадку

К счастью, вы не ас, вам положено готовиться к посадке загодя, поэтому, пролетев на бреющем километрах двадцати, вы тщательно пытаетесь высмотреть из-за деревьев взлетную полосу. Тщетно — потому что с небольшой высоты очень трудно оценить, насколько точно вы заходите на посадку, так как перспективные искажения превращают ВПП в ваших глазах в совсем коротенькую тра-

пецию. К тому же велик риск "слегка" не долететь до начала полосы... А когда нет возможности хорошо "навестись" на ВПП, начинаются

## Резкие маневры перед посадкой

Вы, наверное, уже неоднократно слышали, что самолетом нужно управлять ПЛАВНО. Так вот, во время посадки движения должны быть еще РАЗ В

Момент касания. Скорость несколько велика, поэтому сейчас будет небольшой подскок.

ДЕСЯТЬ НЕЖНЕЕ. В идеале никаких движений не должно быть вообще. Вы точно направили самолет — и он летит к полосе сам. Главное, обеспечить мягкое касание, управляя оборотами и углом атаки, следя при этом, чтобы не был

## Слишком высоко задрал нос


Всем хочется совершить "пуховую" посадку. Что для этого нужно? Еще сильнее затормозить перед полосой, приподняв нос! Что при этом происходит? Если запас скорости мал, то стремительно увеличивается угол атаки, самолет проваливается на полосу и больно о нее прикладывается, а если скорость побольше — машина просто начинает вдруг набирать высоту, пилот резко убирает газ, и вот теперь самолет валится на полосу, но уже с большей высоты. Или же пилот просто отдает штурвал от себя, пытаясь

## Пржать самолет к земле

Самолет должен встать на полосу САМ, плавно снижаясь, любая попытка приземлиться "носом вниз" чревата! Если самолет в двух метрах над землей внезапно перестал снижаться, возможно, вам мешает экранный эффект — результат взаимодействия аэродинамики крыла с земной поверхностью. Это означает или слишком большую скорость, или слишком большой угол атаки. Плавно снижайте скорость (уменьшайте угол атаки), пока самолет снова не начнет снижаться, при этом внимательно следите за концом полосы: если видите, что дистанции может не хватить, сразу уходите на второй круг.

## ШУТОЧКА ЧЕТВЕРТАЯ, ВНЕПЛАНОВАЯ. НАПУТСТВИЕ

То, что вы только что прочли, — основы. В жизни вам, может статься, придется сажать перегруженную машину в дождь при сильном боковом ветре. Или садиться с поврежденным шасси и неработающим двигателем на проселочную дорогу...

Но все это станет возможно, если сам процесс посадки будет простым и легким. Тренируйтесь — и мягкой вам посадки! 



1. Ваш самый любимый самолет — "Ил-2" и почему?
2. Если это не военная тайна, поделитесь тремя лично вами наиболее любимыми тактическими приемами ведения воздушного боя.

## ИЛЬЯ "ЛЮТНЯК" ШЕВЧЕНКО, ВЬЮКИЙ ВИРПИЛ

1. Самый любимый — La-5FN. На мой взгляд, это совершенное соединение мощи, маневренности, огневой силы и удобства. Имеет отличный вид из кабины. Я могу диктовать свои условия боя любому истребителю врага на горизонтальной и вертикали, а при атаке бомбардировщиков я не волнуюсь, что мое оружие будет неэффективно. Двойной ШВАК — мечта пилота.

### 2. Любимые методы боя Против истребителей

1. Находясь от врага на расстоянии, превышающем 5-6 км, я лечу в мелком подъеме в 30-40 градусах от прямого курса на него. Когда мы сходимся до примерно километровой дистанции, я резко поворачиваюсь в пики к нему, и то время как он — все еще передо мной. В таких случаях я обычно могу проходить под его самолетом, и после легких маневров и горки заканчиваю на его хвосте. Я пробовал этот маневр в реальной жизни против живых партнеров, и их замешательство было абсолютным — когда я летел сзади под брюхом их машин. Это один из тех немногих приемов, которые рождают многократно против одного и того же противника.

2. Немногие знают, что некоторые самолеты уже в 40-е годы могли делать маневр, похожий на кобру Пугачева: резкий подъем носа и потеря скорости без потери высоты, самолет летит вперед при экстремальном угле атаки.

Происходит сваливание, но опытный пилот может держать машину в контролируемом полете. Я люблю применять этот прием (после известного boom-n-zoom) против медленного противника. Если он уходит от вас, используя временное преимущество в маневренности, это может быть очень эффективно.

### Против бомбардировщиков

Если бомбардировщики летят в тесной формации, хороший стрелок на машине с большой пушкой может сбить как минимум пару "бомберов" в один пасс. Бить надо по последнему в формации с дистанции минимум 800 м, находясь прямо сзади и на их курсе. Меткая очередь взорвет вражескую машину, а следующие снаряды этой очереди должны сбить лидера. Ну а если останется время — стреляйте по бомбардировщикам на сторонах.



Все. Вон та малюсенькая точка — самолет. Впереди — запас в две трети полосы.

пецию. К тому же велик риск "слегка" не долететь до начала полосы... А когда нет возможности хорошо "навестись" на ВПП, начинаются

## Резкие маневры перед посадкой

Момент касания. Скорость несколько велика, поэтому сейчас будет небольшой подскок.

Вы, наверное, уже неоднократно слышали, что самолетом нужно управлять ПЛАВНО. Так вот, во время посадки движения должны быть еще РАЗ В ДЕСЯТЬ НЕЖНЕЕ. В идеале никаких движений не должно быть вообще. Вы точно направили самолет — и он летит к полосе сам. Плавное, обеспечить мягкое касание, управляя оборотами и углом атаки, следя при этом, чтобы не был

## Слишком высоко задран нос


Всем хочется совершить "пуховую" посадку. Что для этого нужно? Еще сильнее затормозить перед полосой, приподняв нос! Что при этом происходит? Если запас скорости мал, то стремительно увеличивается угол атаки, самолет проваливается на полосу и больно о нее прикладывается, а если скорость побольше — машина просто начинает вдруг набирать высоту, пилот резко убирал газ, и вот теперь самолет валится на полосу, но уже с большей высоты. Или же пилот просто отдает штурвал от себя, пытаясь

## Прижать самолет к земле

Самолет должен встать на полосу САМ, плавно снижаясь, любая попытка приземлиться "носом вниз" чревата! Если самолет в двух метрах над землей внезапно перестанет снижаться, возможно, вам мешает зкранный эффект — результат взаимодействия аэродинамики крыла с земной поверхностью. Это означает или слишком большую скорость, или слишком большой угол атаки. Плавно снижайте скорость (уменьшайте угол атаки), пока самолет снова не начнет снижаться, при этом внимательно следите за концом полосы: если видите, что дистанции может не хватить, сразу уходите на второй круг.

## ШУТЛИВА ЧЕТВЕРТАЯ, ВНЕПЛАНОВАЯ. НАПУТСТВИЕ

То, что вы только что прочли, — основы. В жизни вам, может статься, придется сажать перегруженную машину в дождь при сильном боковом ветре. Или садиться с поврежденным шасси и неработающим двигателем на проселочную дорогу...

Но все это станет возможно, если сам процесс посадки будет простым и легким. Тренируйтесь — и мягкой вам посадки! 



1. Виш симый любимый симолет и "Ил-2" и почмичу?
2. Если это не юкинни тийни, подликате трини личию инни ниболни любимии тактичисинни прининии индинии ноздушинго бои.

## ИЛЛЯ "ЛУТНЕР" ШЕРВЕННО, ВИДНЫЙ ВИРПИЛ

1. Самый любимый — La-5FN. На мой взгляд, это совершенное соединение мощи, маневренности, огневой силы и удобства. Имеет отличный вид из кабины. Я могу диктовать свои условия боя любому истребителю врага на горизонтальной и вертикали, а при атаке бомбардировщиков я не волнуюсь, что мое оружие будет неэффективно. Двойной ШВАК — мечта пилота.

### 2. Любимые методы боя против истребителей

1. Находясь от врага на расстоянии, превышающем 5-6 км, я лечу в мелком подъеме в 30-40 градусах от прямого курса на него. Когда мы сходимся до примерно километровой дистанции, я резко поворачиваюсь в пики к нему, в то время как он — все еще передо мной. В таких случаях я обычно могу проходить под его самолетом, и после легких маневров и горки заканчиваю на его хвосте. Я пробовал этот маневр в реальной жизни против живых партнеров, и их замешательство было абсолютным — когда я летел сзади под брюхом их машин. Это один из тех немногих приемов, которые работают многократно против одного и того же противника.

2. Немногие знают, что некоторые самолеты уже в 40-е годы могли делать маневр, похожий на кобру Пугачева: резкий подъем носа и потеря скорости без потери высоты, самолет летит вперед при экстремальном угле атаки.

Происходит сваливание, но опытный пилот может держать машину в контролируемом полете. Я люблю применять этот прием (после известного boom-n-zoom) против медленного противника. Если он уходит от вас, используя временное преимущество в маневренности, это может быть очень эффективно.

### Против бомбардировщиков

Если бомбардировщики летят в тесной формации, хороший стрелок на машине с большой пушкой может обить как минимум пару "бомберов" в один пасс. Бить надо по последнему в формации с дистанции минимум 800 м, находясь прямо сзади и на их курсе. Меткая очередь взорвет вражескую машину, а следующие снаряды этой очереди должны обить лидера. Ну а если останется время — стреляйте по бомбардировщикам на сторонах.



Все. Вон та малюсенькая точка — самолет. Впереди — запас в две трети полосы.



## ДЕМО-ВЕРСИЯ

человек эксплуатация Сид Мейер, тайфун, о котором неумолимо приручен Сид Мейером к красавице, слуховой и сбалансированной игре, — об этом свидетельствует демо-версия. Будем ждать чуда, да? А миллионным тиражом Sid Meier's Simgolf красавица все равно.

### Особенности

Управление элементарно: вплоть до полного отсутствия — в игре никогда не происходит ничего фатального. Фактически демо-версия имеет официально нелицензийный "Благодаря" трех Лунок.

...и через полгода я сделаю из нее президента. Так, погрязнув в интертекстуальности, говорят наперебой оберзлодей Борис Абрамович Березовский и писатель Носов, который не про Незнайку, а Сергей. Что вы могли бы сделать из полутора десятков невыразительных спрайтов и набора гнусных звуков, словно бы позаимствованного из Zoo Tycoon? Много, если вы Сид Мейер (Sid Meier).

# ДАЙТЕ МНЕ ОБЕЗЬЯНУ...

Андрей ОМ

Игра Sid Meier's Simgolf (SMSG, именно так, с категорией принадлежности наперевес) в демонстрационном своем виде на первый, второй и несколько десятков последующих взглядов получается страшной как черт. Я бы даже сказал, как "chopt". Возьмите что-нибудь вроде Scating Resort Tycoon — дичайшей "игры", целевой аудиторией которой являются подневольные рецензенты на жалование. Разжуйте ее до консистенции мерзкого яблочного пюре производства Таганрогского завода имени Детского питания. Добавьте острого юмора (борюсь с желанием закатывать и это слово), доступного пониманию даже самых маленьких гостей столицы. Получается примерно представление о нашей сегодняшней госте. Дайте Мейеру обезьяну.

### КРОВАВЫЙ СПОРТ

Сам по себе гольф является времяпрепровождением повышенной дикости — вроде шотландского национального спорта, сопряженного с пинанием палками огромных валунов. Правила гольфоматча блестяще описаны в книге ученого писателя Некрасова (однофамильца) "Приключения капитана Врунгеля": если вкратце, то вам нужно отпнуть клюшкой мячик из точки "А" в точку "В" по слегка пересеченной местности, затратив на это минимальное количество ударов. С учетом того, что в реальности поля для гольфа более всего похожи не на суровые полосы прерастий, а на идиллические лужайки нежно-зеленого цвета, по своей экспрессии, динамике и накалу страстей средний матч легко сравнивается с вечером танцев в лечебнице для больных аутизмом.

Кроме того, в отличие от The Sims, у которой SMSG беспардонно заимствует не только приставку в названии, но и движок с элементами интерфейса, персонажи мейеровой

игры не являются самодостаточными. На свидание, стало быть, не сходишь. Ключицу новую тоже не купишь. Портки персонажу можно, конечно, сменить с маскировочных коричневых на белые, но толку от этого чуть. Обитатели SMSG — сдвинутые на гольфе гомункулы без основополагающих функций организма. Здесь нет даже целомудренных облачков, прикрывающих симов в душе. Здесь, собственно, нет ни единого душа — процессы не какают. Почти.

### MONKEY JOB

Делать в демо-версии SMSG решительно нечего: все наши функции сводятся к расположению на местности трех лунок (ни одной больше). Делается это исключительно наугад, причем игра не устает расставлять нам комплименты следующего примерно характера: "Один из гостей, о повелитель, только что высказался в том смысле, что никогда еще не видел столь мастеровой стрелковой гольфополянки!" Да-да, конечно. К чему эти церемонии, зовите меня просто: Ильич.

После совершения нами таинства прокапывания лунок игра перестает обращать внимание на наше присутствие и начинает жить своей жизнью. Вот на краю карты появляется рэппер Snoop (на всех участников веселья в Maxis или, может быть, в Firaxis — я не удивлюсь, если этим занимался лично Мейер, — заведем подробнейшие "юмористические" карточки с родословной) и его друг режиссер Стивен. Делают по удару. Snoop забивает сразу (что трудно — первая лунка находится на расстоянии пары сантиметров от стартовой точки), платит 300 долларов и удаляется, довольный. Стивен промахивается, топчет мяч в близлежащей луже и показывает нам над своей голой головой монолог следующего содержания: "Какой идиллический развесил здесь водоем?! Впрочем, смотри-

### Разработчики

Maxis [www.maxis.com](http://www.maxis.com)

Firaxis Games [www.firaxis.com](http://www.firaxis.com)

### Издатель

Electronic Arts [www.ea.com](http://www.ea.com)

### Дата релиза

Февраль 2002 г.

### Объем демо-версии

41 Мбайт

(см. об на издании диска)

### Системные требования

Windows 98/ME/2000 (95, XP и NT не поддерживаются, будьте бдительны), Pentium II 300, 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-адаптер с 8 Мбайт ОЗУ, 80 Мбайт на жестком диске



ным чутьем, девелоперы пытаются разбавить мрачный неадекват лункокопательства: в демо-версии мы можем принять вызов местного чемпиона и лично сыграть с ним на деньги. Здесь сложнее — нужно выбирать вид и силу удара, рассчитывать траекторию — но не настолько, чтобы с чемпионом не мог совладать трехлетний ребенок без серьезных умственных отклонений.

Последняя опция любопытна тем, что в специальном меню предлагается отредктировать реплики нашего персонажа, отпускаемые им в различных игровых ситуациях. Немного усидчивости — и ваш гидроцефал, ранее бубнящий что-то про "наверное, это самый сильный удар в моей жизни", начнет изъясняться с бодростью и экспрессией лидера ВИА "Ленинград" Сергея "Шнура" Шнурова.

## СИДА НЕТ...

...как и ожидалось. В библиотеке толстовотворно веселых личин для гольферов ("В Полной Версии Вы Сможете Вставить Сюда и Свою Фотографию!") мы вдруг записываемся о затравленный взгляд Нашего Всего — очевидно, привет от агентов Maxis всему прогрессивному человечеству. Зрелище страшное. Темные круги вокруг глаз. "Алиса, они меня пытали, но я им ничего не сказал". Вы словно смотрите на картинку в детской книжке, вдруг замечая, что дети в кабине Веселого Паровозика не смеются, а вопят от ужаса. Студенты медицинских институтов могли бы при помощи одной только этой фотографии Мейера писать дипломные работы по теме "Физическое истощение, упадок сил".

Зато в полной версии SMSG, как сообщает любопытный надпис в меню, свое альтер-эго можно будет сделать безобразным толстяком. **СМ**





# БЫСТРЫЕ И ЯРОСТНЫЕ

Михаил СУДАКОВ

До знакомства с HoveRace я был полностью уверен в том, что наши люди не умеют делать боевые футуристические гонки. Когда русский (или украинский) разработчик пытается совместить высокие (или не очень) скорости со стрельбой, получается что-то из разряда открытого непотребства, и единственное исключение из правил в виде "СамоГонок" совершенно ничего не доказывает.

теперь, проведя с игрой HoveRace от киевской GSC Game World достаточно для тесного знакомства время, я чувствую себя слегка одуроченным. Не то чтобы HoveRace оказалась своим откровением, затмевающим своим появлением SW:E1 Race и Ballistics, вместе взятые, однако качество исполнения, почтение к стоплам жанра и, если хотите, какой-то бросающийся в глаза лоск говорят сами за себя. Это уже не вялые попытки слепить "гонимку на пару заездов", а серьезная заявка на предвосхитивание мгов.

## ШОПЛИНГ

Статус тест-версии (из-за чего, не считая ее гигантских размеров, мы и не решились положить HoveRace на диск) не дает игре распрямиться и полный рост, безжалостно оставляя нас наедине с четырьмя аппаратами на воздушной подушке (в релизе их обещают около 20 штук) и одинокой трассой Backyard. Однако разработчики, надо отдать им должное, использовали довольно интересный юрок: во время любого нового заезда трасса обрывается деталями вроде бесспорядочно раскиданных повсюду бонусов, падающих с неба обломков чего-то очень большого и прочих "запитушек". Это, конечно, наглое жульничество, но поставленная цель достигнута с минимальными жертвами: вы едете по этой дорожке уже четвертый раз подряд, а вопль возмущения даже и не думает рождаться.

Первый заезд протекает в удивительно спокойной обстановке: ни у кого из соперников нет ни оружия, ни турбоускорителей, нигде ничего не взрывается и не ухает, а чтобы прийти к финишу первым (что, кстати, совсем не обязательно, но способствует быстрому обогащению), достаточно грамотно входить в повороты и поменьше толкаться. Игрок глазает по сторонам, отдыхает душой и время от времени пытается нажать кла-

вишу Afterburner — просто так, на всякий пожарный.

Впрочем, уже перед следующим заездом в местном магазине появляются несколько знакомых и греющих душу товаров: ускоритель, пулеметы и ракетницы, — и горе тому, кто не успел набрать денег для покупки хотя бы одного из них. Потому что враги, будучи в этом уверены, загрузят новинками под завязку и в течение всей гонки будут проявлять к байку невольного пацифиста самое приподнятое внимание: надписи вроде "You have been killed by Zipper" еще не раз польются во все экран, отбрасывая бедолагу на пару метр назад.

CYMATOXA

Именно в этом и кроется маленькая неуязвочка, не позволяющая сразу заключить игру в свои крепкие объятия. Поскольку приобрести в свое распоряжение хоть какое-нибудь защитное приспособление не представляется возможным (запрещено до лучших времен), приходится принимать правила, навязываемые соперниками. А они, правила, таковы: стрелы почаще, а вошь что и получишь. Благодаря отличной технике вождения ваш байк вырывается вперед, а нигде не торопящиеся аутсайдеры начинают садить по нему изосх востанов. Пара-тройка разетых позависов. И от 10000 единиц брони остается "полный зеро". Это ли справедливо?

Причем с боезапасом никто из участников тонки не церемонится, потому как трасса обильно усыпана подлыми ракетами и патронами контейнерами. Единственное, что дозволено — это подобрать для защиты от агрессоров, — это подобрать какой-нибудь одиноко лежащий бонус невидимости. Однако его благотворное действие на здоровье байка весьма кратковременно, и тот, кто не успел прыгнуть за спины более глупых соперников или уйти вперед на принципиально несокращаемую дистанцию (то-

<b>Разработчик</b>	
GSC Game World	<a href="http://www.gsc-game.com">www.gsc-game.com</a>
<b>Издатель</b>	
Руссобит-M	<a href="http://www.russobit-s.ru">www.russobit-s.ru</a>
<b>Дата релиза</b>	
	Апрель 2002 г.
<b>Объем демо-версии</b>	
	129 Мбайт
<b>Системные требования</b>	
Windows 95/98/2000/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Riva TNT 2 (рек. GeForce или ATI Radeon), 150 Мбайт на жестком диске	

Но что еще мне понравилось в HaxeFlixer, так это проблемы с управлением и мобильностью, возникающие после серьезного повреждения. К тому же, если-то возникнет ваш баг в природе, это обязательно будет отнюдь непредвиденным образом удобен в использовании в отличие от тех игр, где туториалы не применяются своего пути раз за раз по ходу, а после аварии или смерти баг полностью усложняет работу быстро восстанавливается на трассу. В этой демонстрации нет ничего впечатляющего нового, за исключением возможности выдвигать возможность поиграть в довольно интерактивную игру в отложенной футуристической графической и на основе футуристических «ваши» — сообщает Jedisidra от сайта Iceduced.com ([www.iceduced.com](http://www.iceduced.com))

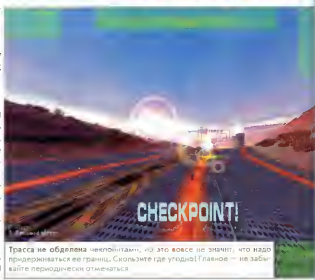
Словом, сейчас гонка в HoveRace протекает очень динамично, но несколько бестолково. Картину довершает огромное количество денежных бонусов номиналом в "1000 уе", которыми увлеченные палбой Al-соперники почему-то пренебрегают. Обрав на эти монетки свое самое пристальное, можно обеспечить себе безбедную жизнь на несколько гонок вперед и расслабиться. Все аргументы на свете **УЖЕ** принадлежат вам.

Полная версия обещает принести с собой множество трасс, байков, оружия, брони и всяческих хитрых устройств вроде "регенератора". Также заявлена поддержка мультиплеера с несколькими режимами игры, но, говоря откровенно, я жду вовсе не этого. Мне всего лишь хочется, чтобы разработчики немного отшлифовали ба-



Сейчас я вырвусь далеко вперед, потому что топлива для ускорителя хватает с избытком, а как только оно закончится, надо будет всего лишь немного подождать. И снова ускориться.

ланс и сделали новые трассы хотя бы не хуже Backyard. И тогда, уверен, игра получится, потому что все задатки к этому у нее имеются уже сейчас.



Трасса не обделена чекпоинтами, но это вовсе не значит, что надо придерживаться ее границ. Скользите где угодно! Главное — не забывайте периодически отмечаться.

**Пошла ракета!** 8 тест-версии из всего два вида, самонаводящиеся и не. Этого хватает на то, чтобы сразу уничтожить всех врагов до единого, хотя бы по разу. А ведь можно подбросить и еще...



## ДЕМО-ВЕРСИЯ

История миссии за налетом разрушений, происходящая в будущем кибернетическом мире, был был приключением на поле битвы, основанном на сцене катастрофы.

### Особенности

Бить врагов оружием (пистолет, снайперская винтовка, автомат, гранаты и гранатомет), убиты враги и три многоэтажные игровые башни — то есть, сканеры так, не из самых популярных, А не только, и пушки, и джеты, и отключать звук.

Путь демо-версии Medal of Honor: Allied Assault — игры, которую я ждал, пожалуй, даже сильнее слегка разочаровавшего Return to Castle Wolfenstein, — на мой винчестер был усеян столь несуровыми и труднопредоступными препятствиями, что я уж было совсем отчаялся повидаться с игрой до назначенного на конец января релиза...

# СОВСЕМ НЕ ФЕЙЕРВЕРК

Михаил СУДАКОВ

Н о тем приятнее оказалась личная встреча, проходившая в дружеской и непринужденной обстановке: под жесткие звуки артиллерийской канонады и уличных перестрелок, вопли бесчисленных фашистских толп и предостерегающие крики крохотной группы боевых товарищей. Чего не отнять у Medal of Honor, так это ее подкупающей честности: здесь никто не пытается делать вид, что игра воссоздает какие-то реальные события, — вместо этого игроку чуть ли не с первых кадров ясно понять: речь идет о первоклассной кинопостановке, по какому-то странному стечению обстоятельств попавшей на монитор компьютера. И ни о чем более. (Да, я знаю, что в пресс-релизах вопрос исторической достоверности будет подниматься почти наверняка, но давайте не будем путать игровую соль с рекламным брэндингом.)

### ТАМ СТОЯЛИ ДЕРЕВЬЯ

Вопреки ожиданиям, графика Medal of Honor должного зффекта не произвела совершенно, то есть в точь воссоздав ощущения от первой встречи с уже поминавшейся Return to Castle Wolfenstein: обе игры во времена оны — ранних картинок да видеороликов — представлялись чем-то неземным и удивительно красивым. В реальности же картина выглядит несколько иначе: текстуры, на мой взгляд, чересчур приглушены, горизонт тает в беслой дымке, здания предпочитают кутаться в серую облицовку, взрывы отдают устойчивым спиритовым цветом, а деревья, скриншотными воплощениями которых я так восхищался несколько месяцев назад, оказались довольно примитивными по своей сути. Хотя в некотором изыскаестве им все же не откажешь.

Должно быть, серость и невзрачность окружающего мира продиктованы местом действия: заварушка происходит в полуразрушенном го-

родке, где особых красот не наблюдалось даже в мирное время. Зато за многочисленными обломками стен очень удобно прятаться, а из черных глазниц выбитых окон открывается замечательный вид на пустынную улицу, — этими в какой-то степени рукотворными кусками пейзажа просто обожают пользоваться фашисты, коих в единственной миссии Medal of Honor тьма-тьмущая.

Игроку, в свою очередь, выделяются в помощь трое боевых друзей, ребеят, терпеть ненавидящих сидеть сложа руки и постоянно лезущих на рожон. Одним своим поведением они вынуждают вас немедленно позабыть о единственно верной здесь партизанщине и с криками "За Родину!" бросаться на каждого встречного фрица. Иногда перестрелки принимают масштаб поистине эпический, или, что точнее, эпический по-киношному (видели озеровское "Освобождение"? — это оно); да, кто-то по-политрукски встает в полный рост, кто-то благоразумно опускается на одно колено, некоторые выглядывают и снова прячутся за дверные проемы, но все, абсолютно все, беспрерывно молотят по врагу из прекрасно озвученных автоматов, винтовок, пистолетов, гранатометов. Незабываемо. И очень, очень опасно для жизни.

### ПО УМУ

А!, которым авторы наделили врагов, показался мне весьма и весьма достойным. Вот один из примеров: вы слома голову несетесь через простреливаемое пулеметчиками поле, почти добегае до двухэтажного собора, и тут из ближайшей двери прогулочным шагом выходит фашист. Немая сцена. Уменьший фриц, то ли реально оценив свои шансы, то ли увидев спешащих к вам друзей, запыхавших и злых на весь мир, мукой скрывается в проеме и уже через пару секунд начинает постреливать по вашей скромной компании, осторожно выглядывая из

<b>Разработчик</b>	
2015 Inc	www.2015.com
<b>Издатель</b>	
Electronic Arts	www.ea.com
<b>Дата релиза</b>	
22 января 2002 г.	
<b>Объем демо-версии</b>	
170 Мбайт	

**Системные требования**  
Windows 95/98/2000/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 150 Мбайт на жестком диске.

## Мнение об игре

"Medal of Honor: Allied Assault" — редкий пример игры, которая обеспечивает вас такой умой впечатлений, что они загромождают все ее недостатки. Хотя если бы не последние, игра могла бы стать настоящей классикой. Халдморские игроки, возможно, найдут к чему придраться, но стоит погнаться свет и надежда новинки. Атмосфера игры такова, что она заставляет вас почувствовать себя участником большой кровавой битвы, даже если вы "корчите Шарона" в одиночку ожидая бункера за бункером — совершенно точно передает ощущение от игры Ричарда Гринки (Richard Greenhill) поиграв в некогда как раздобытые сайтом Games Domain ([www.gamesdomain.com](http://www.gamesdomain.com)) полную версию Medal of Honor.

окошка второго этажа. Нередки случаи, когда получивший пулей по каске вояка регистрируется за ближайший угол и встает на изготовку — караулит.

Благодаря подобным "финтам" вы (а вместе с вами и три доблестных помощника) всерьез рискуете заработать хроническую нервную икоту. Если бы не одно обстоятельство: посмотришь, бывало, на своих израненных, забывших когда и где потеряли каски, отчаянно припадающих на одну ногу товарищей, и сердце переполняется праведным гневом. Умри же, фашист, умри!

И фашист умирает. Отдает концы красиво до безобразия: получив пулю в живот, складывается пополам; спотыкается на бегу, как будто наткнувшись на невидимое препятствие; медленно оседает на землю... Словом, ведет себя крайне артистично. Начиная подсчитывать, скольких мастеров motion capture загубили безжалостные разработчики, и в ужасе прикрываешь рот рукой. Единственным оправданием авторам Medal of Honor может служить не менее искусная анимация всех остальных, не связанных с отправкой на тот свет, движущихся как врагов, так и союзников. Зрелище бегущего и стреляющего по-македонски фашистского офицера стоит того, чтобы им насладиться...



Начало игры обрушивает на вас ударную дозу реалистичности. Не самой технологичной, но все же

## ВЕРНЫЙ КАНДИДАТ

Говорю вам: если уж какой игре и суждено воссоздать все до единой сцены из "Спасения рядового", включая знаменитую высадку союзников в Нормандии, то ею непременно окажется Medal of Honor. Даже в не слишком длинной демо-миссии имеется все для построения иллюзии настоящей военной мясорубки: снайперские дуэли, противостояние танка и человека с гранатометом, приличные массовки, неожиданные встречи на лестничных пролетах и лихорадочные перекуры за услужливо расставленными дизайнером уровня камнями...

Дело за малым: показать нам те живописные уголки, что изображены на множестве скриншотов (вы просто обязаны помнить роскошное убранство обжитых фашистами зданий и предрассветное небо почти не трону-



Собственно, цель миссии — взорвать четыре очень маленьких союзника пушки. Но прежде чем это сделать, придется расправиться со всеми фашистами в городе.

того войной городка), и удивить в зародыше немногочисленные, но портящие всю атмосферу ошибки вроде ви-сящих в воздухе ружей и слившихся в одно целое бойцов. И тогда обязательно получится хит. **5/5**

Вот око, настоящее заурюшка. Слева, справа и чуть сзади — мои парни. Вдалеке засели немцы. Лучше бы зайти за угол и воспользоваться снайперским винтовкой, но очень не хочется



Этот выскочил из-за машины и тут не получил пулю в живот. Люди в Medal of Honor вообще гибнут крайне живописно: складываются пополам, на тыкаются на невидимое препятствие, медленно падают на землю





## ПАРНОЕ КАТАНИЕ

В отчетном месяце EXE-слова продемонстрировали усложняющую сердце смитку (или спайку?) в оценке немногочисленных релизов и их недосорбыв. Фантазировать особо не стали! — и вот на скорченные в ожидании приговора девелоперские хребты с молодецкого раззвув (Машенька пока еще А. не в счет) пикируют косяки "двоек" и своры "четверок". Лучшего момента продемонстрировать пропасть, разделяющую "пару" и "неуд", может и не представиться! Картину портит лишь вселопеидист-нонконформист Олег Михайлович, поставивший производство одиойцев четьрехспоровинных "нашвыборев" на широком серийном колесе с зимней горной розинкой. Стыдитесь, коммундаторе.

### 2Y0U

Благодаря Car Tycoon изобретение г-ном Генри Фордом конвейерное производство автомобилей в сканинии Андрея Ома теперь ассоциируется лишь с безоглядно гадящими колесами. Тем временем Маша А. и А.Хичкок в ужасе от квестовых нахалдов A.Trike. Чуть позже все вместе согрелые задремают под шаландонд "Ленинград" в олимпийской редакции подворотне.

### 4Y0U

Motoracer 3 и Battlecruiser Millennium иначе хорошисты. В отличие от лалочек-мотоциклов, дерекисмарты получают себе исключительно благодаря скандальной репутации и демоническому морову. (Между прочим, редакция неотрез отказалась сдавать своего отвязного корреспондента М.С.Суадкова под пленку программы по защите свидетелей. Нечего учиться нонконформизму у ОМХА!)

### МАХМАРА

Предельно восторженным баллом в невисокосном феврале отличился господин ПаКэ, замеченный в компании с новым "Сэмом". Под звук костанд лесопавшая кинные деревья и скитанг языческие извращения, великий шоттаногур упродобляется веселым дервишам, а мелкие красивые жабы больше все напоминают ему хихикающие таблетики. По свидетельствам очевидцев, патриарх вновь, после полувоскового перерыва, стал клубиться и был замечен в клубах "Минкс" и "Хин".



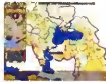
**CAPITALISM 2**  
Стр. 76



**GUILTY GEAR X**  
Стр. 100



**SERIOUS SAM:  
THE SECOND  
ENCOUNTER**  
Стр. 80



**EUROPA  
UNIVERSALIS II**  
Стр. 86

## НА МЕЛИ

"For a 'constructive' review of BC3K, please go to [www.bc3000ad.com](http://www.bc3000ad.com)".  
Дерек Смарт (Derek Smart), игродизайнер

Воспользовавшись изысканным вокабуляром военно-морского ведомства, можно утверждать, что мы крепко сели на мель. Как таковых игр нет. Налицо лишь понурая шаини сирых, битых и убогих: с этими наглядными примерами несправедливости судьбы нам и предстоит пересечь ледовитый океан месяца февраля.

Ситуация не фатальна, поскольку к светлому празднику 23 февраля сочувствующие американские женщины из Electronic Arts наверняка успеют благополучно продюрировать финальную версию чистопородной FPS-алобы Medal of Honor: Allied Assault (MOHAA). Ненастоящая фашистка сволочь здесь вырзела интеллектуально и демонстрирует неправдоподобную тактическую пруть — бодать подицков исключительно приятно. Шальной риншет срывает прочь с буйных голов каски, а местная копия Тома Ханкса посылает рядовых под ураганной немецкий огонь указующим жестом перста.

Несколько секунд-фаворит нынешнего номера — Serious Sam: The Second Encounter — рядом с демо MOHAA соотрится клинически веселым спаниелем (да простят меня любители указанной породы). По-хорошему, игру следовало бы изъять из обращения вместе с рекламой Martini — как пропаганду климатически невозможной в этой стране долбачивости.

Верный тон взял скрывающийся на данный момент в горах записной джентльмен-экстремал

Олег Михайлович Хажинский: обозначенные стратегическим гур "нашвыбор" Capitalism 2 и Europa Universalis II непринужденно конкурируют с любимым зимним развлечением россиян, интеллектуальными кухонными посиделками. Они даже спасают ваш бюджет, поскольку для стимулирования собственной мыслительной деятельности не требуют ни горячительных напитков, ни сырокопченых изделий.

Предпочитающим прокатную медитацию мы посоветуем Master Rallye. Типажу чуть более обесовивные наверняка оценят прелесть ортогонального проекта Trainz. Как показывает опыт редакционного дизайн-монополиста Денисия Гусакова, одного взгляда на игру достаточно для запуска необратимого процесса личностной деградации, осложненной фиксацией на паровозах и тяжелом амбре фирменного антисептика Навалинского шалопропиточного завода, чей боевой лозунг "Шпалы всегда, шпалы всегда" уже зарезервирован А.Омом для названия очередного журишедера.

Любители быстрого и мертвого теоретически могли бы облизаться бессознательными по имени Motoracer 3. К несчастью, запас уличных трасс игры стыдливо миниаторен, поэтому так и не утешившим скоростную нуду индивидуумам придется переключиться на Guilty Gear X, несомненно, позорный двумерный файтинг.

Наконец, если ситуация абсолютно безнадежна, обратитесь к Battlecruiser Millennium. Только не вдумайтесь устанавливать ЭТО! Закройте глаза и представьте себе такую живопись: духометрового роста чернокожий парень в бейсболке, оцфрванной майке и огромных в усмерть укарманных штанах сидит перед компьютером. Его прекрасное лицо принимает задумчивое выра-

жение, взгляд застывает на плотных текстовых строчках на экране. Это знаменитый Дерек Смарт. Он неподвижно сидит в указанной позе уже несколько часов подряд, принимая все более и более одуротворенный вид. Но тут с улицы раздаются жуткий вопль:

— Yo, nigga!  
— Yo.  
— "Whocha doin', bro?"  
— Diz and dat, nigga.  
— You kod?  
— Ye. I kod.

Александр ВЕРШИНИН.

Capitalism 2	76	4,5
Serious Sam: The Second Encounter	80	4,8
Master Rallye	63	3,3
Europa Universalis II	86	4,5
Rayman M	90	3,0
Motoracer 3	93	4
Hitchhick: The Final Cut	99	2
Guilty Gear X	100	4,0
Car Tycoon	103	2
Incinerator: Outburst	105	3,8
Battlecruiser Millennium	108	4
Trainz	112	2,7





## РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	3,7
Звук	4,6
Музыка	3
Зука	3
Управление	4

4,5

## ИНТЕРЕСНО



Самый детализированный бизнес-симулятор всех времен и народов — это Capitalism 2. Ведь хотя на него никто делался, старая не только игра, но и работа.

# ВСПОМИНАЯ АЛАМО

Олег ХАЖИНСКИЙ

**В** каждом игровом жанре есть начало координат, точка отсчета, "наше всё". В лысеющем жанре экономических симуляторов такой точкой отсчета является Capitalism. Эту игру завершил в 1995 году некто Тревор Чан (Trevor Chan), возглавляющий компанию Enlight Software. Чудовично реалистичный и сложный даже по тем (и без того непростым) временам бизнес-симулятор полюбился всем — профессорам американских университетов и отбывающим условное наказание безработным.

Чтобы освоить "Капитализм", достаточно было окончить высшее учебное заведение и в течение трех месяцев, изучая документацию к игре, выполнить десять обучающих миссий. После этого игрок мог приступить к построению своего бизнеса, но многие так и оставались сидеть перед монитором, придавленные к стенам своих комнат широкими игровыми возможностями. Поговаривали, что в Capitalism можно было одновременно проводить многомиллиардные сделки по объединению корпораций и указывать подчиненным рекомендуемое количество чашек кофе в день. Кофе, видите ли, способствует повышению работоспособности, но вреден для сердца.

Кроме того, Capitalism в те времена производил впечатление не только очень сложной, но и чрезвычайно красивой игры. "SuperVGA", — кажется, так мы говорили тогда. Пижонская цветовая гамма, фотографии небоскребов, мужчины в галстуках и миллионы, миллионы купюшек, графиков, ползунков. "Освоил "Капитализм" — можешь жениться", —

Признаюсь, ждал этой встречи с некоторым волнением. Молодушно пытался скрыться за широкими плечами без пяти минут обладателя степени MBA Ома. Безуспешно. Перечитывал в метро избранные главы из "Макроэкономики". Купил жевательную резинку "Сияющая белизна". На инсталляцию явился в лучшем костюме. Шесть долгих лет мы не виделись, шесть долгих лет.

так мы говорили тогда. Все остались холостяками...

На удивление, Capitalism оказался не только реалистичной, но и интересной игрой. Пресса приняла симулятор с восхищением, одарила высокими оценками и назвала "Стратегической игрой года". Тревор Чан с тех пор стал звать не иначе, как "автор того самого "Капитализма", сколько ни пытался заморочить нам головы своими экспериментами на почве RTS.

Некоторые университеты, среди которых Гарвардский и Стэнфордский, стали использовать игру в качестве обучающего пособия, и дело пошло так хорошо, что специально для нужд образования Чан создал MBA Capitalism, версию симулятора для учащихся бизнес-школ. (Про Master of Business Administration читай исключительно на сайте [www.e-xecutive.ru](http://www.e-xecutive.ru).) Сраз своеобразным Microsoft Flight Simulator'ом в области делового администрирования, "Капитализм" под ручку с Virtual U, казалось бы, окончательно повернулся к простым игрокам далеко не лицом. Но нет...

Полтора года работы в условиях повышенной секретности (на сайте Enlight о Cap2 ни слова) — и мы получаем вторую часть прославленного бизнес-сима. Какой он?

## СОВСЕМ ПРОСТОЙ

Удивительно, но от былой неприступности "Капитализма" не осталось и следа. Симулятор на первый взгляд не отличается от своих "детских" собратьев по жанру вроде Industry Giant, что радуют нас ежегодно. Те же, в половину экрана, игрующиеся

пиктограммы, оптимистичная расцветка меню, неловкие 3D-модели времен расцвета художественного изометризма. Как и шесть лет назад, игра работает в "SuperVGA", от чего производит впечатление не устаревшей даже, а просто вне времени. "Неужели упростили?" — прозвучит предательская мысль. Но нет, все на месте — разве что нельзя теперь поить подчиненных кофе.

Разработчики проделали гигантскую работу, упрятав все многообразие возможностей в весьма скромные по размеру экраны меню. Снаружи виднеется лишь "трехмерная" карта города о трех масштабах и скромная информационная полоска в нижней части экрана. Все остальное всплывает по мере необходимости и тонет при первых признаках этой необходимости исчезновения. Обучение премудростям управления проходит в течение восьми уроков, в процессе которых на экран добавляются новые элементы интерфейса. В результате к концу обучения ты воспринимаешь весь этот условный кошмар микроменеджмента совершенно спокойно.

Обучающие миссии, не в пример Europa Universalis 2, протекают на редкость увлекательно. Игра твердо поддерживает новичка под локоть на начальном этапе и отпускает в

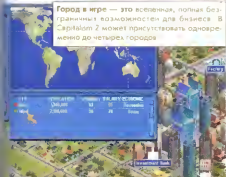
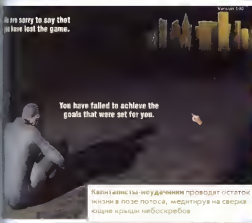
## Разработчики об игре

"Оригинальная игра была знаменита реалистичностью и жестким отношением к новичкам. Добавить к ней новые возможности и одновременно сделать ее более дружелюбной — вот самая сложная задача, которую мы решили во время разработки второй части... — признается Тревор Чан (Trevor Chan), глав разработчиков Capitalism 2."





Начинающие предприниматели от матерых капиталистов отличить очень просто: первые передаются им жаренка и дергается стаянин, вторые выступают гордо и прчнут за спиноу нож революции



## Минусы об игре

Capitalism — самый реалистичный и детализированный бизнес-симулятор на рынке: один из лучших экономических игр всех времен и народов — так ставят жирную точку в новой истории журнал PC Gamer ([www.pcgameg.com](http://www.pcgameg.com)).

«Внедний вид и качество изготовления Capitalism II значительно уступают геймполю — подлагает популярный сайт Avasult ([www.avasult.com](http://www.avasult.com))».

Обозреватель сайта GameSpot UK ([www.gamespot.us.uk](http://www.gamespot.us.uk)) не вполне удовлетворен быстрым развитием многопользовательского режима: «в ходе многопользовательских сражений были отмечены подвохи: при игре по локальной сети» — ну а ниве мы читали elsewhere: «Capitalism II стал грубо и одновременно пошлостью». Справедливое резкое, товарищ.

свободное плавание в финале. Прочтение всех восьми миссий может занять у вас не один день, потому что каждая из них превращается во вполне самостоятельную игру, в которой желательно, но не обязательно одержать победу. Ближе к концу обучения инструктор начинает проявлять признаки нетерпения. «Вот здесь у нас залежи угля, вот так надо покупать небоскреб, пожалуйста, выпустите акций на 2В миллион долларов, наймите руководителя департамента маркетинга, как его зовут? А, неважно. Через полвека ваша компания должна стоить миллиард. Успехов и до свидания!» Впрочем, и нам тоже не терпится освоиться от опеки преподавателя и заняться делом. Благо, в игре есть все возможности для этого.

## В ПУТЬ

Несколько запрограммированных сценариев в полной мере демонстрируют диапазон Capitalism 2. В одном из них мы — владелец R&D-компании, который добился значительных результатов в области ручных компьютеров, продал изобретение за 50 миллионов и теперь должен воспользоваться образовавшейся на рынке нишей для достижения богатства и славы. В другом сценарии мы — хозяин небольшой, но очень хорошо известной фабрики закусок

и десертов, который решил открыть новый бизнес в другом городе и готовится принять бой с мегакорпорациями, единственная слабость которых — ориентация на массовый рынок дешевых и неуклюжих закусок и десертов. Или вот на сцене появляется старейший директор фармацевтической компании, который 30 лет назад решил, что анальгин может вылечить от всех на свете болезней, а теперь ему в спину дышит свора конкурентов, в руках которых нетузы, нет — лекарства нового поколения.

Разумеется, есть и довольно функциональный генератор собственных сценариев. В игру можно включить до 10 участников и четыре города, а процесс (как и обладатель диплома MBA) ориентирован исключительно на достижение цели. Добиться, достичь, обеспечить — за конкретное время. Для фаталистов предусмотрена специальная кнопка, которая выставляет многочисленные параметры случайным образом. Лет на пять нам этой игры должно хватить точно.

## ОВО ВСЕМ ПОНЕМНОГО

В Sap2 поражает не масштаб и не детализация, а бескрайнее поле для деятельности и бездействия. Город, как принято говорить, живет своей жизнью. Грузовые корабли регулярно доставляют сырье и продукты. В земле лежат полезные ископаемые. Фабрики производят товары. Магазины эти товары продают. Телевидение и радио занимаются вещанием. Коровы и овцы радуются последнему дню жизни. Где-то в центре основного Манхэттена колосится спелая рожь — значит, у кого-то хватило ума использовать этот участок под ферму.

Если ничего не предпринимать, игра будет крутить свои шестерни просто так, вхолостую. Ваши потенциальные конкуренты примутся покупать и продавать, строить новые фабрики, искать более качественное сырье по низкой цене, бороться за доли на рынке, играть на понижение, нанимать профессионалов в области R&D, открывать бутики и супермаркеты, продвигать бренды, скупать себе подобных, терпеть убытки, улаживать инвесторов, брать ссуды в банке и приобретать в собственности небоскребы в ожидании очередного экономического бума. И так до бесконечности.

Но мы в игре зовемся «предпринимателями», поэтому не предпринимать ничего будет не совсем пра-

вильно. В сложной экономической машине, в этом круговороте производства и продажи, мы обязательно найдем для себя нишу. Можно взять ссуду, построить завод по производству консервов, вывести его на минимальный уровень рентабельности, вернуть долг, купить себе виллу на берегу моря и высесть остаток положенного в сценарии срока ничего больше не делать.

А можно построить две фабрики (или даже три), затем возвести за городом несколько ферм и отказаться от покупки говядины за рубежом — своя и дешевле, и качественнее. Затем выстроить собственную сеть сбыта, перестав продавать опслепительно вкусные консервы в магазин конкурентов. Давать рекламу на телевидении, чтобы все в городе запомнили марку именно наших консервов. Вложить деньги в компании конкурентов и, дожидаясь экономического кризиса, получить над ними контроль. Купить телеканал и рекламировать там консервы, одежду и компьютерное оборудование. Переложить часть задач на плечи высокооплачиваемых профессионалов. Завоевать город, а затем другой, третий. Попасть, наконец, в топ-100 миллиардеров мира и потеснить самого Билла Гейтса...

## ЧУТЬ ДАЛЬШЕ

Удивительным образом место, отведенное для рассказа о Capitalism 2, подходит к концу. Хорошо или плохо, но нет у нас возможности рассуждать о тонкостях организации сетей розничной продажи, о параметрах, от которых зависит качество производимого товара, о схемах производства. Не поговорим мы и о маркетинге с рекламой — эта часть игры весьма слабо была представлена в оригинале. Среди 60 товаров, изображенных в симуляторе, не найдется ни одного одинаково воспринимаемого потребителями. Скажем, при покупке хлеба мы не обращаем внимания на фирму-производителя, мы руководствуемся в первую очередь качеством и ценой. При покупке, условно говоря, игровой приставки или мотоцикла, мы в меньшей степени ориентируемся на бренд. Поэтому (между нами) тратить деньги на повышение качества продукта в последнем случае не обязательно.

Полностью оставим за кадром операции на фондовом рынке. В Sap2 это игра внутри игры, где можно провести все отпущенное сценарием время. Без сожаления умолчим о

<b>Разработчик</b>		
Enlight Software		<a href="http://www.enlight.com">www.enlight.com</a>
<b>Издатель</b>		
Ubi Soft		<a href="http://www.ubisoft.com">www.ubisoft.com</a>

## Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP Pentium II 233 (рек. Pentium III 350) 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт) 4x CD-ROM DirectX 5.0x, 250 Мбайт на жестком диске

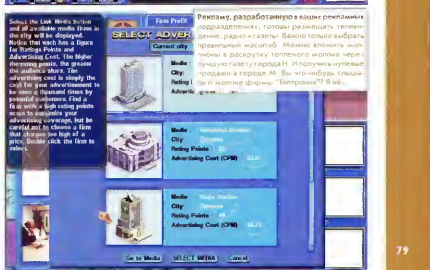
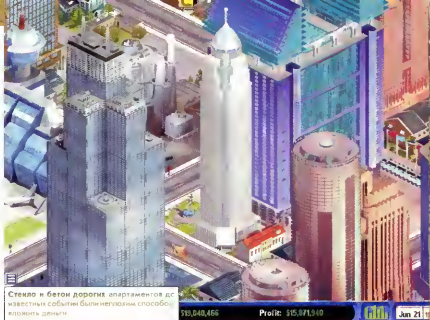


проблемах сельского хозяйства и добычи полезных ископаемых. Стыжым сердцем ничего не скажем об управлении людскими ресурсами и научной деятельности.

Больше, чем рассказывать о Capitalism 2, хочется только одного — продолжить начатую партию. Затягивает неизменно. Конечно, не все идеально. Интерфейс управления все еще оставляет место для модернизации. Выпадающие списки меню бесконечной длины вызывают лишь раздражение, а отчаянное нежелание разработчиков использовать такой подворок цивилизации, как клавиатуру — бешенство. К общей «кондовости» визуального ряда привыкаешь быстро, хотя, конечно, выглядеть новый «Капитализм» мог бы куда более изящно и современно.

Главное здесь, впрочем, не это. Никогда раньше экономические законы, о которых вы читали в учебниках, не жили столь полноценной жизнью. Если бы не режим паузы, люди падали бы замертво через три часа игры — от напряжения. Установите максимальную скорость и наслаждайтесь полетом. Красные итерички графиков приходят в движение, круговые диаграммы дрожат в ожидании... Игрок чувствует себя рулем гигантской машины, которая приводится в движение непонятными пока силами... Направление движения известно лишь приблизительно, назначение бесконечных рычагов управления — тоже. Ездить на такой машине — удовольствие из редких. Присоединяйтесь!

PS. Товарищ Чан уже работает над созданием симулятора гостиницы в 3D, который обещает задвинуть The Sims. Vacations на берега Северного Ледовитого океана. Кроме того, товарищ Чан не отрицает появления Capitalism III, в котором хочет смоделировать удивительный жизненный цикл «докомов», их блистательный взлет и мучительное падение. Ждем. **ES**



## SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

http://seriousam.godgames.com

Шутер от первого лица

## РЕЙТИНГИ

Словесная	Ссылочная
Графика	5
Звук	3,7
Музыка	4,6
Звук	5
Управление	4,9

4,8

## ИНТЕРЕСНО



Получив от Елены любительский рейтинг и являясь представителем трех новых критериев: стилей (визуальных, звуковых и игровых), все остальные — это больше отзывы, чем оценки. Так дерзает, бравый! (Кто третий част?)

## ОСЭМЕНЕНИЕ

## Господин ПЭЖ

Почивший то ли в бозе, то ли на лавах Дюк, не к ночи будь помянут, Нюкем с его badass attitude окончательно уползла с пьедестала. Прошлагавший пол-Египта ради спасения человечества Сэм, хоть и не разбирается перед стриптизершами пригоршни зелененьких бумажек, высказать что-нибудь забористое может куда веселее, а уж характерная маечка (кстати, почему у меня такой еще нет, господа кротомовцы? до-садное маркетинговое упущение, однако!) ничуть не уступает черным очкам — вместо дешевого крашеного «эжика» Сэм щеголяет видимыми всему миру мускулами. Как и положено настоящему мужику.

## МАРКЕТОИДЫ НА МАРШЕ

Странные люди из Хорватии продолжают удивлять нас по полной программе. Вторая часть трилогии о Сэме уже в магазинах (западных). В наших, вероятнее всего, в начале февраля), и снова по двадцать долларов за коробку. Почему, зачем, как им удается при этом еще и выгодно получить — знает только издатель, Gathering of Developers (вторая фамилия — Take 2). Как они умудряются придумывать новых монстров такой степени оригинальности — похоже, загадка и для них самих. А уж что они делают с архитектурой — тут сам Ле Корбюзье смеется в сичелеченицу с первого просмотра...

Даже меня, привычного ко всему, видящего и благополучно прошедшего первую часть, по полной программе развезло от графики. Огром-

Сэм и его антипод Ментал покорили мою стариковскую душу сразу и навсегда. Подобно танцующему дервишу, мое виртуальное альтер-эго вихрем носилось по Огромным Открытым Пространствам и, смеясь смерти в лицо, устривало под пальцами солнцем корриду с дикими Werebull'ами. Это было прекрасно, но рано или поздно все хорошее заканчивается. Что ж, всего десяток месяцев ожидания — и вот оно, продолжение. Такое же великолепное, как и оригинал.

ные Открытые, покрывшись травой и деревьями, разбудили во мне нездоровые обезьяньи инстинкты и заставили по-новому взглянуть на бензопилу, подаренную мне учениками на день рождения в разгар DOOM-помешательства и до сих пор радующую меня летом на даче. "Look, ma, I'm a lumberjack!" — и действительно, как можно не расчистить полянку для предстоящего сражения, когда дерево так мило распадается на ровные полешки, а от огромных папоротников во все стороны отлетают тяжелые кожистые листья?..

Солнце, пробиваясь сквозь листву, заслоняет своим lens flare подлетающую гарпию, и только привычный уже вопль выпущенного из ее когтей безголового камикадзе-десантника заставляет вовремя обернуться и рефлекторно выстрелить из любимого шотгана. С хрустом проламываясь через подлесок, за камикадзе выстраивается батальон скелетов, которые научились в новой версии как-то координировать атаки и заходить с флангов, а не просто бегать по прямой. Где-то на заднем плане беснуется злобный красный демон, швыряющий густки плазмы. За спиной красуется новенькая снайперская винтовка. Я счастлив, наверное...

## ДРУГИМ ПУТЕМ

Хорватам закон не писан, факт. И дело даже не в ценах, не в геймплее давностью в пару пилеток, они просто понимают что-то важное. Даже я, равнодушный к графике, хожу по индейским пирамидам, по вавилонской башне, по средневеко-

вым крепостям — и чувствую, что именно этого мне и не хватало. Текстуры вдавливают непрошеную слезу, архитектура выглядит именно той музыкой в камне, каковой и должна быть, производительность не вызывает никаких нареканий. Похоже, все еще быстрее, чем в First Encounter (да и поддержка Direct3D наряду с OpenGL как раз появилась, так что совместности хватит на всех желающих). Монстры овладели скелетной анимацией окончательно и движутся, как живые злобные твари, каковыми и являются. Системы частиц придаю взрывам неописуемую прелесть. О, эти хорваты!..

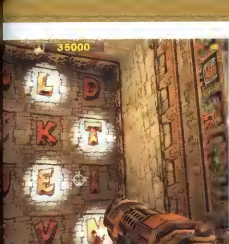
Они спокойно выбирают заgrabcoу металлическую группу Undercode в качестве аккомпаниаторов игры — а я почему-то не протестую, хотя и не терплю тяжелой музыки в играх, ибо она заглушает врага и мешает ориентироваться. Они заменяют формат mp3 на Ogg Vorbis — а я, вместо того чтобы обидеться на экзотичность, без сожаления иду выкачивать плагин к Winamp'у — и мне хорошо. Как? Почему? Да какая разница! Неужели вы не поняли — мне хорошо, и я не намерен разбираться в причинах этого!

## ДА НЕ УМОЛЧУ

Но довольно лирики, ее вы можете в изобилии найти в теме этого номера, где Сэм со товарищи излагает основы выживания. А я должен еще успеть познакомить вас с новинками, причем постараться не упустить ничего важного.

Итак, все помнят, что Сэм в конце "Первого эпизода" утнал летающую





Сколько же секретов в этой игре! Я наизусть знаю десятую долю — видимо, придется прокопать заново и обшаривать каждый угол. Вызов "секретного" Санта-Клауса и уничтожение "секретного" уменьшающегося снеговика — только верхняя анкета



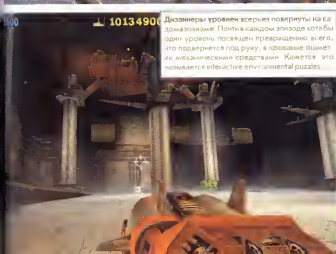
Не правда ли, этот скелет очень гармоничен на фоне изваяний и пирамид индейцев майя? Так бы и поставил его в такой позе на постамент. Жаль, он не согласился.



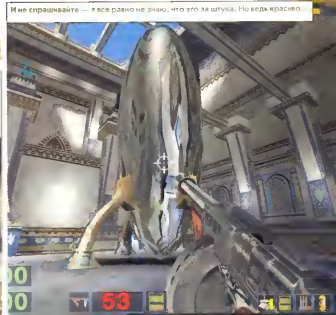
Гравитация! Здесь она цилиндрическая. Монстры достаточно умны, чтобы отлично двигаться в любых условиях, и единственный способ спастись — уничтожить все, что шевелится



Горит всё: Дерево, камень, плоть... Тут по дожджешь — то и горит. Наконец-то наступил на эпоху реалистичных огней в играх...



Дизайнеры уровней все-таки повернули на са-доматизме. Почти каждый эпизод, хотя бы один уровень посвящен превращению всего, что подвернется под руку, в кровавые ошметки или механическим средствам. Кажется, это называется interactive environmental puzzles



И не спрашивайте — я все равно не знаю, что это за штука. Но ведь красиво



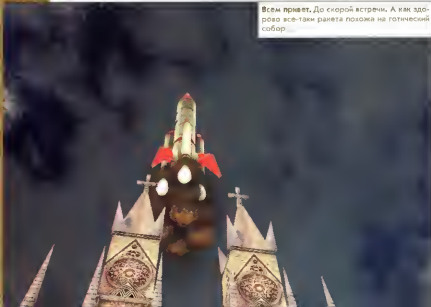
На вершинах минaretов должны стоять мул-дзыны, уж это я знаю наверняка. Хотя, кажется, в Вавилоне это было устроено как-то иначе...

тарелку? Отлично, тогда новость, что именно она, родимая, и разбилась в начале "Второго" вряд ли вас сильно удивит. Оглянитесь в падении — вон она, нависает, время от времени горящие булыжники раскидывает — плохо бедняге, видеть, после аварийного приземления... Впрочем, это не наша проблема. Нам придется немало потопать ножками и поработать ручками, очищая примерно дюжину уровней от ментальных порождений. Три новых босса (ох, милегги! но подробности — все там же, в теме номера, не забудьте только, что у злобной личинки природа все-таки наполовину биологическая, так что помимо стрельбы она будет рассыпать и злобных зверушек). Три новых вида оружия, причем весьма удачно сбалансированных и для одиночной, и для сетевой игры.

Дефматч, где скорость грозит срывать волосы с головы и выдавить напором ветра глазные яблоки, где стрельба из шотгана навскидку — любимое развлечение "отцов", а ковровое гранатометание — неплохая защита новичков. Восемь отличных уровней и командные режимы игры, пусть и не от самих критиковцев, но заботливо выпестованные ими (сколько времени они потратили в форумах, помогая самодельным разработчикам, команде A Few Screws Loose, советами — словами не описать). Новые модели для дефматча.

Неописуемое количество загадок, ловушек, сюрпризов и шуток. О, эта мелкая красная жаба, сначушая вокруг Serious Damage, как сильно ты напомнила мне бегущую с хихикающей таблеткой из первой части и как далеко ты от нее ушла! О, Кролливуд,

Всем привет. До скорой встречи. А как здорово все-таки ракета позвонит в готический собор...



## Мнения об игре

Jin-Ning Tish с сайта [BlueStoke](http://bluestoke.com) ([www.bluestoke.net](http://www.bluestoke.net)) делится секретами выживания: "Высокая трава реально мешает смотреть так что вы рискуете слишком поздно обнаружить набегавших врагов. К счастью, для тесных контактов есть бензопила. Вы быстро поймете что расы бегают на близкий холм, чтобы оглядеться, — это хорошая тактика"

Ryan "Dr. Foxy" Acheson с сайта [www.3dactionplanet.com](http://www.3dactionplanet.com) скриншотует "и запускаете одиночную игру и немедленно обалдеваете, какое все оргиново, даже для ветерана Serious Sam вроде меня!"

DaFly с сайта [Joit Online Gaming](http://Joit Online Gaming) ([www.joigaming.com](http://www.joigaming.com)) валуется из скролл-кода Интернет-игры: "Если бы игроки бегали со скоростью примерно 75% от нынешней, я думаю, сетевая игра была бы куда интересней"

RidgeBurner с сайта [Deponies](http://Deponies.com) ([www.deponies.com](http://www.deponies.com)), в натуре, остался без изразительных средств: "Вуэ Это единственное слово, которое приходит на ум, когда я запускаю новую версию прошлогоднего хита Serious Sam"

где когда-нибудь снимнут киноверсию похождений Сэма! О, полученный мега-секрет, который мне активировали, но который я пока так и не смог обнаружить! О! О! О-о-о!

Но это все мелко и пусто. Напоследок — главное. Я, разумеется, о гравитации. Тех, кто прошел вторую часть похождений Сэма, берут в космонавты. Не страшная никакая медицинская справка. Вестибулярный аппарат лучше ампутировать до начала игры, особенно если вам дороги мышь и клавиатура. О рефлексках, инстинктах и прочей чуши, навязанной эволюцией, забудьте сразу. Гравитация цилиндрическая, сферическая, изогнутая, повернутая, вывернутая наизнанку. Пространство, полное причудливо меняющихся форм, качающихся плоскостей, дующих ветров и фантастических силовых полей. Мир, живущий по законам, свободным от любых ограничений, кроме фантазии. Мир талантливых людей. **ES**

## Разработчик

Croteam [www.croteam.com](http://www.croteam.com)

## Издатель

Gettagent of Developers [www.godgames.com](http://www.godgames.com)

## Издатель в России

"SC" <http://games-1c.ru>

## Системные требования

Windows 95/98/ME/NT/2000/XP, Pentium II/Celeron-A 300 или AMD K8-3 400 (рек. Pentium III/Amthon 1+ ГГц), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), OpenGL или DirectX-видеокарта (рек. GeForce с 64 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM, 150-450 Мбайт на жестком диске



## РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Геймплей	3,5
Звук	3
Музыка	2,5
Зюк	2,7
Управление	3

## ИНТЕРЕСНОЕ

Приветствие средние тона с глубокой философской подтекстом. Эпичная грейка, самый глубокий вздох в истории кари, идеальнейший пистолет и полное отсутствие стурмана является несомненным достоинством. Ого, безраздельно, искусство.

3,3

# ЧЕСТНАЯ КУРТИЗАНКА

Александр ВЕРШИНИН

**Р**ецензию на Master Rallye (написано верно — здесь и далее) можно было бы сделать феноменально лаконичной, упаковав всю разудалую треплохлосую в короткое, но поразительно глубокое слово: «еден». К счастью, не позволяют каноны жанра. В отличие от коллег синефильского фронта, нашему брату позволено не только надрезать и вскрывать, но и копаться внутри, время от времени извлекая на свет божи разнообразных поучительных артефакты в целях публичной демонстрации и расширения научно-популярных горизонтов общественности. Приятная повинность.

## KEEP ON WALKING

Согласно патентованной мудрости от Джони Уокера, каждый мужчина рано или поздно становится Дедом Морозом. Вот прославленный Джордж Лукас стал упомянутым ДМ и теперь нагло снимает мелодрамы под маркой Star Wars — и плевал он на фанатов. Джет Ли стал ДМ уже очень давно: он не только непрерывно летает по воздуху, но еще и умудряется активно мушкетировать самого себя не вызывая при этом ни капли зрительской антипатии.

Французскую Microids и шотландскую Steel Monkeys нельзя назвать суперстарами, но первую (верят в ралли) и вторую (не верят в ралли) стадию созрелания они благополучно миновали. Некоторые товарищи, вроде фирмы Actualize, навсегда остаются на первой ступени развития. Они отчаянно парятся по вопросам чекпойнтов, измеряют время секундами, спят в гараже подне Subaru

Костюмированная раллийная драма.

Продолжительность: не более пары часов. В роллях: Nissan, Chevrolet, Citroen, Mitsubishi, Renault и др. Режиссер и сценарист: Steel Monkeys. Производство: студия Microids. Рекомендуются детям дошкольного и младшего школьного возраста, мечтающим о PlayStation 2 выношам и вышедшим на пенсию таксистам бывшей советской республики Казахстан.

Impreza и знают что штурман — го-ворящая инкарнация азимута на со-седнем сиденье. Их антиподы со вто-рого уровня променяли адреналин на эстетику. Возьмите хотя бы Rally Trophy: правильная машина и заво-раживающий вид из окна значат там премоного больше рекордного ре-зультата на спешуцата. Представи-телям Дедов М. глубоко наплевать. По большому счету на все. Их версия ралли средни потоку сознания, кото-рый, видимо, и является эссенцией процесса вождения автомобиля.

## ФЛЕГМА

Назвать Master Rallye «симулятором» — нанести глубокое оскорбление. В игре нет ничего аутентичного, если не брать в расчет модели автомоби-лей. Причем тот факт, что первые три зикемплера, хоть и хорошо узнавае-мы, носят абсурдные вымышленные имена из серии «Шоалинская ла-донь Кинг-Конга», а все остальные машины преспокойноенько отзы-ваются на положенные «Tertago II» и «Frontepa», воспринимается как не-что само собой разумеющееся. Мо-жет, забыли переименовать, а мо-жет, не успели получить лицензию, убирать же из релиза поленились. Какая, собственно, разница? Бере-те любое авто, не ошибетесь. Побе-дить можно на каждом, вне зависи-мости от распытых на четырех про-токольных «барах» характеристик, тю-нинга и прочих бесполезных переменных.

Суть в движении. Автомобильные торпеды вам также не понадобятся, поскольку никто не собирается «по-гружать вас в атмосферу» или «со-здавать неотличимый от действи-

тельного виртуальный кокпит». При-списало встретиться с реальностью? Выйдите на улицу, поймайте такси и катитесь за город. Здоровее будет. Трассы чемпионатов подчеркивают собственной обезличенностью обще-е настроение Master Rallye. Сред-незвешенные игродизайнеры лезут из кожи вон, лишь бы сделать этап незабываемым: вот вам закатные солнечные лучи сквозь лозу виногра-да сорта Шабли, увивающего стену имени Амбуаза, известного как один из замков Луары, где король (даль-ше, пожалуйста, придумайте сами)... Детище «Стальных обезьян» (удиви-тельная культурная коинциденция) не опозорится пошлым кинемато-ном надзливом, наполненным ях-тами, в игре нет ни единого запоми-нающегося перекрестка или заслу-

## Мнения об игре

Обсуждавшие сайт Gamespot ([www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)) Гора Гобл (Gord Goble) перефразировал сам себя: На первой странице решения он радостно заявляет, что «как и в Motorsport Madness Master Rallye позволяет игроку выбирать путь к финишу самостоятельно. Иначе говоря, все стало полностью открытым для четырехко-лесных заволавателей, можете испытать их едоль и попере-к».

но уже на второй странице своего Master Rallye-трактата мистер Гобл признается: «Звуковое сопереживание колес с поворачиванием, удача при столкновении, различных механических эффектов и даже голоса стурмана не наблюдаются. Зато разработчики внедрили схему визуализации помощи водителю, включающей в себя надписи «wrong way» и «off course». Простите, товарища Гобл, как же это понимать? Сначала «полная свобода передвижения», а потом внезапно «выметели с трассы» а?

живающего имени виража. Трасса требует от вас лишь техничного выполнения поворотов, причем делает это более в рекомендательном, нежели приказном ключе. Срезать можно, в можно и не. Упоительно промахнуться мимо флажков контрольного пункта: раз вы оказались на дороге после него, следовательно, checkpoint пройден и компьютер просто засчитает его, не напрягая вас бюрократической дурью вроде штрафных очков или принудительно-показательного возвращения на место преступления.

Сгруппировав зтапы по три в упряжке, Microids и Ко обозвали сие "чемпионатами", наделив новорожденных именами подвевнувшихся спонсоров. Последних не хватило, так что некоторые заезды получили весьма эксцентричные клички: чего стоит одна "GO!!!!!!". Распространенный среди игровых программистов древний шаманский обычай велит поощрительно выдавать новые машины за примерную езду и стахановские результаты, что и было сделано. За ту же валюту приобретаются ключевые игровые режимы, включая знаменитое "Master Rallye", маршрут, грубо говоря, от Парижа до Москвы.

#### BACK TO MINE

Едем, едем, едем. Катимся. Процесс игры в Master Rallye в самом деле напоминает длительную автомобильную поездку. Через некоторое время впечатления, змощи, мысли устают и отправляются на покой, тогда как водитель остается один на один с дорогой. Момент истины, между прочим! Дальше — только однообразные манипуляции с педалями и баранкой, застывший в паре десятков метров перед капотом взгляд и бесконечная лента не-имеющего-значения пейзажа. Да, и не теребите спецоборудование, всяческие рули и педали, не надо. Хватит клавиатуры.

#### Разработчик

Steel Monkeys [www.steelmonkeys.com](http://www.steelmonkeys.com)

#### Издатель в Европе

Microids [www.microids.com](http://www.microids.com)

#### Системные требования

Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 266 (рек. Pentium III 450) 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт) Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт (рек. 32 Мбайт) 8x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 9.0a

#### Дополнительная информация

Описанием rallye действительно существует. [www.master-rallye.com](http://www.master-rallye.com).

Так и живем. Физика на удивление комплексная и по-человечески симпатичная. Непременные компьютерные соперники поголовьем до трех особей не строят из себя Донов "Драконов" Уилсонов, легко таранятся, подрезаются, поджимаются. И, между прочим, стараются избегать столкновений с вами, демократично используя необъятную ширь желоба, по которому проложена трасса. При случае воткнуть коллегу в каменное ограждение моста и по-добрососедски устроить маленькую пробку — самое милое дело.

Отбросим нетеропливые философствования — и Master Rallye может показаться зауряднейшей автоаркадой. Или даже типичным приставочным портом. И то, и другое справедливо. Берите ее, если вам искренне надоело собирать Puzzle о 60000 кусочках или тупить перед телевизором. В противном случае, остерегитесь: рискуете потерять столь важное для благополучия душевное равновесие. **REB**

Модели автомобилей скрыты по действительности замечательным пейзажам. С таким пейзажем ни нет нужды стесняться реальных названий!



Эргономичная система оповещения о повреждении: вы сообщаете: подвеска убита по-черному



Вот и я удивлюсь, что бы это значило!

00:06:54

RECORD TIME 00:00:00

SPLIT TIME 00:00:00



Какая задача! Сцепились боковыми зеркалами и не могут разойтись, бедняжки.



В Москве подобные поединки называют "наездом". Попучи, "Шевроле", желтый приз зрителей симпатии.

00:00:00

00:00:00





# EUROPA UNIVERSALIS II ("ЕВРОПА-II")

www.europa-universalis.com

## РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	4
Сюжет	4,5
Музыка	3
Звук	2,5
Управление	4,5

## ИНТЕРЕСНОСТИ

Век контрспонса, без остонов, завоёвывания из Таберстана в Ионии. Глобальная "источная стратегия" для тех, кто считает нолью и бунту в дальнем детстве. Осторожно: вызывает острое приключение!

Походова стратегия



# КАРТОННАЯ БЕЗДНА

Олег ХАЖИНСКИЙ

Суть ее, подобно всем другим настольным стратегическим, состоит в последовательном захвате сложной формы участков карты при активном противодействии конкурирующим игрокам. Настольная забава, известная нам исключительно благодаря компьютерным реинкарнациям "Риска", "Имперализма" и проч., обещает низкобюджетную графику, серьезные проблемы с балансом сил и несколько дней сомнительного удовольствия.

Год назад шведская команда Paradox Entertainment представила на суд европейской общественности компьютеризированную версию Europa Universalis (EU). Результат, так сказать, превзошел все ожидания. Беспроигрышный Wargamer.com, знаменитый своей ненавистью ко всему, во что можно играть более трех минут, поставил игре высший бал и назвал ее "светом в окне". Автор рецензии нагло угрожал читателям "никогда не стирать игру со своего винчестера". Редакторы мейнстримных изданий испугались показаться недоумками и на всякий случай тоже поставили игре высокие оценки. Некоторые рецензенты, опасаясь за место, поместили EU на одну доску с Civilization и не были поражены громом небесным.

Читатели, не иначе как зомбированные скритой в названии мантрой, приобрели по десять коробок игры каждый и начали ежедневно размещать на форуме официального сайта EU сообщения малопонятного содержания. На момент написания данного материала сообще-

Карта местности с разноцветными кляксами провинций. Фишки солдатиков и дипломатов, пара сотен кусочков картона, испещренных убогим текстом на французском. Кубики ярко-красного цвета с белыми точками. Семеро верных друзей вокруг. Негромкая музыка и подходящий ситуации напиток. Четыре сотни счастливых лет пролетают, словно сон. Europa Universalis... игра теперь и нашего детства.

ний скопилось... 28 тысяч (28000). Некоторые из них прилагают для ознобления.

## ПРИЧИННО-СЛЕДСТВЕННОЕ

Вы можете спросить, почему ваш любимый журнал ни слова не написал об игре, которая наделала столько шума? Докладываю: написал, да еще как. Был выпущен специальный, десятый с половиной, номер Game.EXE, целиком и полностью посвященный Europa Universalis. К сожалению, железнодорожный состав, следующий из Финляндии в Москву с тиражом десятого с половиной номера, бесследно исчез. По слухам, все номера журнала разошлись по частным коллекциям поклонников истинных стратегий в реальном времени.

По другим данным, пришедшая в редакцию коробка с Europa Universalis была по ошибке расценена как зараженная сибирской зловой мультимедийная энциклопедия с элементами Versailles и отправлена по прямому назначению туда, где Кирилл Мефодия не гонял. Когда разобрались, что к чему, было уже поздно. Ударил заморозки, потом StarCraft, а там уж пополнил слухи о выходе второй части.

Или даже было так: главред в своей бесконечной мудрости сразу отличил Europa Universalis от Versailles и выдал мне партийное задание высокой важности: разобраться и доложить. Первым же рейсом я вылетел в Кременчуг и обошел по кругу Черное море, открыв один за другим Трапезунд, Грузию и Сочи. Дышал пылью армянских пустынь, добывая первое

золото. Искал удовольствия в обществе тульских красавиц. Раскинулся от запада до востока и с севера на юг. Брал Измаил. Тонул неоднократно, не заметив масштаба лет. Возводил академию искусств в Донецке. Насмерть дрался с шинитами. Дарил испанскому хану дорогие подарки. Каждый вечер покидал присутственное место с единственной целью — приобрести больше очков победы. "Титаником" собственных разрушенных планов шел на дно — и не мог его достичь. Бездонная игра...

Когда путешествие подошло к концу, за окном стояла noch следующая

## Разработчики об игре

**Пространство и время**  
Europa Universalis II представляет более 180 стран. За каждую из них можно поиграть. Каждую можно аннексировать. Переобработанная карта мира содержит 120 новых провинций, а также десятки невероюческих государств вроде Китая, Великого Зимбабве и Чоккиландии. Бриллиантом в оправе EU2 сияет Большая Кампания. Впервые началось в 1419 году и закончилось в 1820-м.

Почему именно 1419-й и почему конкретно 1820-й 1419 год, по нашему мнению, является точкой отсроченного равновесия между силами Англии и Франции во время столетней войны. 1820 год знаменует собой завершение эры Наполеона и начало совершенно другого периода человеческой истории.

## Религия и культура

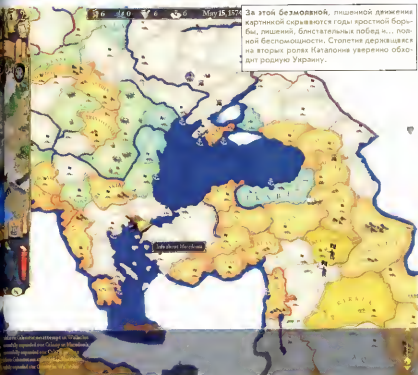
Войны на религиозной почве вспыхнут на просторах EU2 с новой силой после введения таких религий, как индуизм, конфуцианство и буддизм. Появление "культурных групп", далекое по лингвистическому признаку, продемонстрирует водославно управления субъектом другой культуры во время различных исторических эпох.



Белочие игры в картинках:  
начинаем с Крамленчуга...



...и заканчиваем черт знает где... И еще, по слухам, где-то слева должна быть Америка. Она не влезает в кадр.

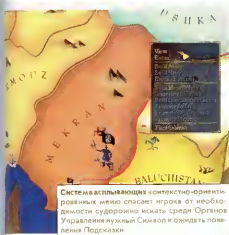


За этой безмолвной, лишенной движения картинкой скрываются годы яростной борьбы, лишений, блистательных побед и... полной беспомощности. Столетняя держащаяся на вторых ролях Каталония уверенно обходит родную Украину.



Боевая система EUZ не отличается большой сложностью. Три типа фишек-киноитов неторопливо ползут по карте и самостоятельно выясняют отношения, оказавшись на одной территории.

Юго-восточный край света представляет собой место дикое и опасное. Где-то в джунглях Балухистана утерла я всю свою армию. Шли годы...



Система всплывающих контекстно-ориентированных меню спасает игрока от необходимости судорожно искать среди Органов Управления нужный Символ и ожидать появления Подсказки



## Мнения об игре

"Я играю себе первую партию за Новгород, Лоску Тьерри, Москву, Рязань и солидный кусок Литвы. Я еще не образовала Россию по причине существования Византии (неумилие греки балансируют игру?). Моя проблема — католический Будапешт, который отключается присоединяется к моему государству Черт! — является некто Gredo на форуме EU2 ([www.europa-universalis.com/forums](http://www.europa-universalis.com/forums))

"Хорошие новости" в Europa Universalis 2 появились новые возможности задачи и страны. Игра стала сложнее и глубже. Ласковые новости: мы все-таки не уверены, что объем нововведений оправдывает цифру "2" после названия. < > В EU2 заметны следы болезни роста, но если вы любите исторические стратегии, эта игра неизбежно вам понравится — помогут умные лапы с сайта PC TON ([pc.ton.com](http://pc.ton.com)) стали игре звание "5/10"

"Несмотря на то что EU2 в достаточной степени близка к оригиналу, изменения в геймплее заинтересуют даже старых энтузиастов поклонников жанра < > Переработанная версия интерактивного учебника и солидная документация помогут новичкам преодолеть трудности первого знакомства с игрой < > Большинство исторических событий оригинальной игры основывалось на известных религиозных преобразованиях, которые потрясли Европу 16 века: становясь причиной крупных переворотов и давая войн. В EU2 список исторических событий был значительно расширен, что делает игру разнообразнее и сложнее" — сообщает нутр статистический журнал GameSpot ([www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)) расценивая на "8,5/10"

зумы. Текст не устарел ни капли — вышедшая недавно вторая часть Europa Universalis содержит отличия столь субтильные, что опытные игроки их не заметят вовсе. Опытные же сейчас находятся где-то на тирольско-ломбардской границе, им уже хорошо. Не станем мешать.

## НАЧНЕМ

Знакомство с Europa Universalis чем-то сходно контрастной душой имени Шарко. Начинается все очень мрачно. С оплестенной надписи на черном фоне, напоминающей более зыблито, чем приветствие: "Нашим поклонникам посвящается. Команда EU2".

Попытка с ходу влиться в ряды поклонников терпит сокрушительный провал. Вместо одинокого подмигивающего поселенца на экране добрая половина старушки Е., слева неприступно возвышаются Органы Управления, время неумолимо бежит вперед, поминутно всплывают непонятные сообщения с предложением немедленно отправиться к Характерно, что на месте происшествия

нас ожидает все то же самое — разноцветные провинции, Органы слева и десятками всплывающие окна. Что делать и хотя бы где мы — положительно непонятно.

Десять или около того обучающих миссий, последовательно освещающих все грани многогранной игры (Интерфейс-Юниты-Сражения-Дипломатия-Религия-Колонизация-Экономика-Развитие-Статистика), оставляют несчастного новичка с красными от перенапряжения глазами (спасибо за "удобный" шрифт) и смутным осознанием грядущего величия. Выбрав сценарий Fantasia, вы попадете в безлюдный поначалу мир, а повторное прохождение особенно запутанных "обучающих миссий" вдруг откроет... необычайную простоту, если не примитивность якобы "бескомпромиссной" стратегии.

Это отчасти правда. Игра, сделанная по мотивам настольной ("Цивилизация", Settlers), не может иметь сложных правил. Игрок управляет некоей бессмертной силой, которая руководит смертными правителями. Надо поддерживать четыре сотни лет, вплоть до 1820 года. Бескрайняя и не поддающаяся изменению карта мира поделена на сотни провинций, любая из которых может стать вашим торговым центром, колонией или городом.

Каждая провинция славится только одним видом товара, но товаров этих чрезвычайно много — от пшеницы до золота. Провинции бывают самые разные. Бедные и богатые, перспективные и не очень, населенные агрессивными жителями и совершенно пустынные, курортного типа и смертельно опасные для путешественника, где армия в пять тысяч голов через месяц теряет половину личного состава из-за голода и болезней. Все они могут стать сначала нашими колониями, а затем и городами. При известной настойчивости игрок может воссоздать СССР, открыть и закрыть Америку, но южнее Туниса карта внезапно обрывается. Что там? Никто не знает.

**ОШИБКИ ВНЕШНЕЙ И ВНЕШНЕЙ**  
Доход государства составляет налоги, производство товаров, торговля. Государство в самом соку может объединять сотни провинций, поэтому на все процессы, происходящие в "регионах", игрок может влиять только в опосредованном порядке. То бишь не напрямую. И это правильно. Спустя десяток местных лет в голове игрока формируется четкое

понимание, как надо играть. Небольшие отряды конквистадоров в буквальном смысле расширяют представление о мире. Боевая система EU2 едва ли не проще переносных: пехотинцы, кавалерия, артиллерия, да несколько типов кораблей, которые постоянно тонут из-за невнимательности игрока. Когда счет идет на столетия, годы пролетают незаметно...

За армией следуют колонизаторы — отличные ребята, страдающие высокой смертностью. Шесть отрядов образуют множество, достаточное для превращения колонии в город. Казна государства прирастает звонкой монетой. И так до бесконечности. Время тянется со скоростью четыре месяца в минуту. Правильное с точки зрения баланса, но столь мучительное ограничение на количество колонизаторов ограничивает процесс расширения государства. Проблемы с местными жителями постепенно начинают улаживаться сами собой. Кривая роста забирается все круче, и вот мы уже на первом месте. Из шести других обитателей вселенной мы обнаружили лишь троих, без труда подписав с ними торговые соглашения.

Через сто лет мы охотимся на слонов в Триполитании, попивая чай с моршковой, вывезенной из Владимира. Через двести лет становится очевидно, что политика, направленная исключительно на расширение, обречена на провал. Соседняя Каталония, хоть и имеет территорию в четыре раза меньше, обгоняет нас в военном деле на сто лет, зарабатывает больше денег и, судя по динамике роста, лет через пятьдесят-сто окажется в лидерах. Становится ясно, что надо что-то делать. Что — непонятно.

Примерно на этом этапе игрок обнаруживает, что Europa Universalis — это не игра про колонизацию провинций. Под фальшивым дном обнаруживается другое дно, столь же фальшивое. Кочан игры с хрустом обнажает один покров за другим. Политическая карта мира оказывается неадекватной. Планету населяют народы, которыми, вообще говоря, плевать на ваши границы. Души местных жителей принадлежат разным Богам, и если одна половина вашего государства верит в Христа, а другая в Будду, знайте — рано или поздно быть беде. Менять общественно-политический строй запрещено, но государственную религию — без проблем, есть выбор!

Появившиеся в EU2 миссионеры бродят по карте, выполняя политические заказы. Дипломатических ресурсов может не хватить, чтобы подписать важное соглашение с агрессивным соседом. Баланс! Система взаимоотношений с другими государствами, продемонстрированная в игре, заставляет краснеть от стыда ближайших конкурентов. Наука, наоборот, дана крупными мазками: сухопутные войска и флот, торговля, инфраструктура. Достижение результатов занимает десятки, а то и сотни лет. Торопиться некуда. Последствия решений, которые вы принимаете сейчас, обнаружатся лишь через столетие. Сразу здесь не рождаются даже кошки.

Внимательный игрок обнаружит во главе своих армий полководцев по фамилии Ипатьев и Долгорукий. Наука и религия, стабильность и производительность, дипломатические отношения и уровень торговли — все в игре связано, подобно сообщающимся сосудам. Последний шик, появившийся в новой версии EU, — возможность гнуть линию государства. В первой части "стиль игры" каждой из сторон был накрепко забит в коде. У нас были экспансионисты и изоляционисты, плутократы и аристократы, поборники свободной торговли и последователи меркантилизма, сторонники количества и качества, любители верховой езды и мореплавания. Теперь каждый школьник может попытаться отыскать среди Органов Управления пункт Domestic Policy — и... обезьяна в рубке звездолета! К счастью, рядом с каждым рычагом норвит выползти вспомогательное окошко на половину экрана. Читай, школяр, разбирайся!

#### Разработчик/издатель в Европе

Paradox Entertainment [www.paradoxonline.com](http://www.paradoxonline.com)

#### Издатель в Америке

Strategy First [www.strategyfirst.com](http://www.strategyfirst.com)

#### Издатель в России

snowball.ru [www.snowball.ru/eu2](http://snowball.ru/eu2)

<http://igrae.ru>

#### Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP Pentium 266 (рек. Pentium III 450), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX-совместимая видеокарта (от 2 Мбайт видео-ОЗУ), 8x CD-ROM, DirectX 7.0+

#### Дополнительная информация

Можно разбить товарища в многопользовательской игре двумя способами: на выбор терпеливым или кабельным как минимум модемом 56 Kbit/s. StarCraft и не сетевые шашки однозначно покажутся на нелегкую судьбу июня здесь [www.europa-universalis.com/forums](http://www.europa-universalis.com/forums). Русская версия игры, вероятно, всего, выйдет в середине февраля.



Богатые армии платят налога больше, чем жители всей средневековой губернии, вместе взятые. А все потому, что здесь нашли золото.

#### МЫ ЖЕ ПЕРЕЙДЕМ К ИТОГАМ

Когда-то "Цивилизация" тоже была такой. Но прошло десять лет, и тети сильно обросла ракушками. Многоуровневые карты, высокобюджетные видеозаставки, хитроумные правила, призванные продемонстрировать "свежую струю" в дизайне. Europa Universalis несет в себе скромное очарование аскетизма. Ни грамма лишнего жира. Только самое необходимое. Смертельно эффективный интерфейс управления, минимум графики, два звука, музыка выключена.

Многое сказано малым. В синей глубине плавают картонные рыбы чудовищных размеров. И если новая "Цивилизация" — представительский лимужин в мире Больших стратегий, то Europa Universalis — жесткий спорткар, требующий особенного обращения. Многочисленные поклонники, которых так неосмотрительно благодарят разработчики, скоро разрушат игру своими пожеланиями и предложениями. Благими намерениями выложена дорога к Europa Universalis 3, и скоро мы по-

лучим очередную серию подозрительно похожих друг на друга игр. Болезнь роста для беженцев из настольного мира оказывается смертельной, поэтому наслаждайтесь моментом. Очередное путешествие из Табаристана в Москву обещает быть увлекательным. **ES**

Путешествия морем могут оказаться смертельно опасными, если забыть о времени. Вдали от портов корабли перестают держаться на воде и тонут один за другим.



Отношения с мамлюками зашли в тупик только на первый взгляд. Дипломатическая система позволяет сделать многое, например — дарить ценные подарки властителям. Очень способствует развитию всего.



## RAYMAN M

www.ubisoft.co.uk/raymanm/index.php3

## РЕЙТИНГ

Способность	Средняя
Графика	4
Звук	3
Музыка	3,9
Звук	4,2
Управление	4,4

3,9

## ИНТЕРЕСНОСТИ

На слеском оригинальная и уже не столь свежая, как раньше, но все-таки привлекательная и немного затравливающая игра для джоска.



Аркада

Понятие "символ компании", столь близкое и родное для гигантов игровой индустрии вроде Nintendo и Sega, начало, похоже, потихоньку просачиваться в головы лучших умов Ubi Soft, которая нынче тоже вполне себе гигант — взгляните хотя бы на список февральско-мартовских релизов!

## НОВАЯ АРЕНА

Михаил СУДАКОВ

**З**ависть (и не важно — черная или белая) как бешеной популярности Mario и Sonic всегда ела Ubi Soft поедем. Начав с обычных аркад, эти персонажи переросли себя и поселились в играх немного более замысловатых: Mario Party, Mario RPG, Mario Kart, Sonic R, Sonic Shuffle — по сути среди них нет ни одного классического платформера, и даже Sonic Adventures (Dreamcast), именно так всеми и воспринимаемая, может заслуженно похвастаться отдаленным подобием квестового режима.

Rayman M, как и Mario Party со товарищи, служит лишь одной цели — развлечь как можно больше народу в максимально короткий срок. Обычно это выглядит так: за телевизор (в нашем случае — за монитор) садятся от двух до четырех "детей почтенного возраста", каждый хватается по

геймпаду (мы же, сирые, преимущественно рвем друг у друга клавиатуру) и начинает развлекаться, осыпая себя и противников меткими комментариями с мест, причем по-настоящему крупные посиделки, увы и ах, могут позволить себе лишь обладатели консолей.

ПК-версия Rayman M не признает количества игроков, большего, чем два человека. — Это очевидный факт. А вот чего ради допущена такая несправедливость и чьи конгениальные мозги пришли к выводу, что изначально рассчитанная на большую массовку игра легко обойдется обрыдшим "двухполосным" split screen взамен шикарного приставочного "четырёхколонного", — разведкой не установлено. Вероятно, умник скрывается где-то в подвалах офиса Ubi Soft. И поделом.

## ОДИН ИЗ МНОГИХ

Двоим игрокам, само собой, тоже найдется, чем себя занять. Фактически Rayman M предлагает на выбор всего два "многопользовательских" режима: Race и Battle, каждый из которых, как я и предполагал задолго до знакомства с этой игрой, имеет еще три-четыре разновидности. Нельзя сказать, что эти забавы отличаются особой оригинальностью: похоже, в Ubi Soft решили самым банальным образом перенять опыт исконно компьютерных FPS и типично приставочных аркадных гонок, взяв понемногу и оттуда, и отсюда, а затем стилизовав полученное под красочную и добрую вселенную Rayman. Вышло, признаться, не слишком здорово.

Вот Lum Fight, где герои на досветовых скоростях бегут по небольшому участку открытого простран-

ства, подбирают жетончики оружия и выбивают из противников здоровье. Кто выбьет больше всех — тот и молодец, остальные — неудачники. Классический deathmatch с "людами" вместо фрагов и заторможенным игровым процессом. Насколько жизнеспособна такая переделка? Лишь самую малость. Все почему-то идут играть в Quake 3 и ждать свежее объявленную Unreal Tournament 2. Менталитет такой.

Capture the Fly немного более интересен, хотя и не похож на классический CTF. Здесь схватившее огненную муху существо (а как еще обозвать ушастого Рэймана, синего толстяка Глобоса и прочую разношерстную братию?) носится по уровню (снова — крошечному) как угорелое, тогда как противники пытаются достать смельчака метким выстрелом, заставляющим муху в одно мгновение поменять владельца. Поскольку близкий контакт совершенно не нужен и даже вреден, игра очень скоро превращается в странное подобие снайперской войны: чем подставляешь себя под пулю, лучше застешь в каком-нибудь относительно укромном уголке, пальнуть по несчастливому обладателю фосфоресцирующего насекомого и снова затанцевать. Все равно найдут и отберут несправедливо найжтое, но какое-то время очки будут начисляться только тебе.

Lum Spring — вот настоящая отрада для глаз и пальцев уставшего от демотива игрока. Схвати "люм" быстрее, чем это сможет сделать противник, а если оный будет не в меру шустр — заморозь наглаго умело пущенным шариком! До одури просто, но чрезвычайно увлекательно. Ах, если бы все "боевые режимы" обладали такими достоинствами...

## Мнения об игре

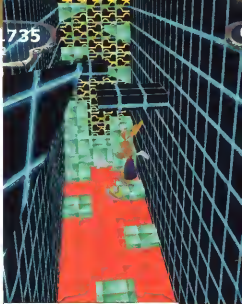
"От игры в Rayman M остаются смешанные чувства". Тот, кто играет в одиночку, в конце концов обнаружит, что очень быстро открыл все уровни и новых персонажей и обязательно спросит себя, на что он потратил свои деньги? Те же, у кого есть друзья, которые не прочь немного поиграть, улетучат Rayman M почти наверняка. Возможно, на несколько недель — явно превалирует Фрэнк Вейн (Frank Stein) с немецкоязычного сайта PlayStation 2 Magazin ([www.playstation2magazin.de](http://www.playstation2magazin.de), рейтинг игры 80%).

"Все персонажи в игре обладают одинаковыми приемами и возможностями. То есть, к примеру, Глобос умеет прыгать, стрелять, стрейфиться, карабкаться и летать точно-в-точку как Рэйман. Единственное различие между ними — в анимации" — только подписывает Стэф (Steff) товарищ с GameSpot PC ([www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)).





Вот он, драгоценный "люм". Светится, будто кто-то что-то сваривает. Райману, то есть мне, он нужен позарез, чтобы догнать мраморного Бандита-800.



В Rayman M существуют четыре так называемых "лиги": Beginner, Advanced, Expert и Extreme. Впрочем, есть еще Bonus, но тамоние развлечение предназначено скорее для развлечения, нежели для серьезной игры. В этой пародии на VR Missions из MGS, к примеру, нужно всего лишь добегать до финиша.



Как только игроков становится больше двух — начинается настоящая чехарда — только поглядите на все эти вспышки! Жаль, с компьютером играть не слишком интересно, да и режим Lum Fight особым увлекательностью похвастаться не может.



Очень оригинальным способом решена проблема анимации полета неразлучных Тинис. Один из них хватает другого за ногу и начинает со страшной силой раскручивать над головой. Типа вертолет.



Примерно так и выглядит местный сприт-кееп. Удобно и почти не тормозит.



На пьедестале каждый веселится, как может. Не подумайте ничего плохого — это, с короной, всего лишь дружеский хлопок наперника по рукам.

## БЫСТРЕЕ, БЫСТРЕЕ

С "гоночной" частью Rayman M все обстоит гораздо проще. Здесь лишь один режим действительно пахнет какой-то оригинальностью (речь о Kill Time, где из гонки выбывает тот, кто отстал от противника на заранее оговоренное количество секунд), а остальные, включая вещицу под странным названием Popololo! (беготня наперегонки с таймером и отстрел ни в чем не повинных бабочек, дарующих драгоценные секунды), с такой кристальной честностью скопированы с вышеупомянутых эталонов (различия, конечно, есть, но непринципиальные), что сил отчитывать игру за плагиат уже не остается. Разве что немного раздражают понатыканные тут и там "ускорители" — в любой другой гонке с препятствиями они смотрелись бы замечательно, но вселенная Rayman таких штук не признает, оттого и какутся эти синие стрелочки неизменно посылыми.

Зато парящие в небесах кольца, за которые можно ухватиться, удачно по ним выстрелив, решетки, по которым надо карабкаться, скоростные водные участки и переключатели, вызывающие небольшие перестройки на трассе, явно находятся на своих законных местах. Структура гоночных уровней по большому счету и выглядит этот режим на весьма нестыдный уровень — как и всю игру, если уж резать правду-матку до конца. Мало где найдешь целую обойму столь красочных и комплексных трасс. Коллекционная редкость!

## ЛЮМИНЕСЦЕНЦИЯ

О внешнем облике Rayman M долго вещать не получится — слишком уж похожа эта игра на памятную и орденосную Rayman 2 ("Наш выбор" и место на пьедестале Лучших аркад 1999 года). Все те же цвета и текстуры, все те же модели персонажей — сейчас, по прошествии двух с копейками лет, они смотрятся несколько архаично. Некоторой переработке подверглись, кажется, лишь спецэффекты, которые иной раз умудряются приводить в неописуемый восторг.

## Разработчик/издатель

Ubi Soft

или ubisoft.com

## Системные требования

Windows 98SE/ME/XP/2000, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce2), 4x CD-ROM (рек. 16x), 550 Мбайт на жестком диске



Одна из самых красивых и архитектурно сложных трасс. Именно такие уровни и составляют золотой фонд Rayman M. Кстати, оба персонажа — бонусные

Впрочем, права называться красной игрой Rayman не растерял и сейчас — очень уж силен потенциал бывалого движка, а то, что новый engine ради Rayman M никто изобретать не сподобится, было ясно как божий день.

Вопрос лишь в том, почему Ubi Soft не хватило фантазии ни на что другое, кроме перепева старых как мир задумок, реализованных во множестве игр задолго до рождения Rayman M? Nintendo выпускает уже четвертую (если я еще не сбился со счета) часть Mario Party и срывает неизменно громкие аплодисменты, а одаренные французы, образно выражаясь, питаются объедками с барского стола. Нельзя так.

Да и шуточки с урезанием количества игроков в PC-версии до двух Ubi Soft еще затрут. Надо ли делать ремарку о практически нулевой играбельности Single Mode по причине непроходимой тупости AI, нагляднее всего проявляющейся в Battle-режиме? Прут по прямой, лезут под огонь... В общем — откровенно нарываются. Так что если уж играть, то исключительно вдвоем. Удачи.

PS. А вот и хорошая новость: по самым достоверным сведениям, в данный момент Ubi Soft занята разработкой Rayman 3. На совершенно новом движке и, кажется, совсем без мультимедийера.

Каждый из противников уже залегнул себе по "взбому". Обратите внимание на карту — по-прежнему, и следующий "взбум" достанется не мне.



## РЕЙТИНГИ

Сложность	НИЗКИЙ
Графика	4,4
Звук	3,9
Музыка	2
Звук	3,1
Управление	3,5

4

## ИНТЕРЕСНО

Motoracer 3 возвращает добрую славу серии. Конечно, гонять кружки на пятиоткубовых мотоциклах уже не так забавно, как прежде, — но ведь есть совершенно новые развлечения! Чего стоит хотя бы трасса, не говоря уже о мотоциклетной версии на тему непревзойденного хита 80-х...

Аркадный симулятор  
Кутузовского проспекта



Здравствуйте, дорогие радионхотатели! В эфире научно-популярная программа "Оскармившись". Темой сегодняшнего стэнда-ап-шоу станут мотоциклисты: ведь Фекла Григорьевна из Вологодской области хотела побольше узнать об этой урбанистической чуме, а байкер Василий из Нижневартовска умолял рассказать об обычаях и нравах своих гедонизирующих западных сородичей. Наша программа также посвящается безымянной пенсионерке из Иркутска, ловко оставившей клику в заднее колесо пролетавшего мимо мотоватха.

# КРУТЯТСЯ ДИСКИ

Александр ВЕРШИНИН

**К**лассифицировать двухколесных психопатов единственно правильным образом нам поможет третье, дополненное издание мотоциклетно-психического каталога от Delphine Software, носящего традиционное название Motoracer. Вы узнаете множество интересных и совершенно бесполезных вещей: что черные следы на асфальте Воробьевых и коренные зубы в камнях Крылатского принадлежат совершенно разным видам мотобезумцев, как отличить воздушного акробата от спидвейного дегенерата и есть ли жизнь в мотоциклетном костюме.

## ПО ВЕРСИИ MOTORACER

Для заправки используем предоставленные вышеуказанным мототалмудом общие факты.

Мотоциклисты любят: искусственные трудности и нелепые препятствия, гонять по раздельной, высокоподпрыгивать, пугать старушек лихим оборотом ручки газа, длинные шипы на покрышках, крепко зажатым бедрами горячий ревущий двигатель, ездить на минимальном количестве колес (одно), пахнуть смазочными материалами, кожаные сиденья, целовать девушек перед стартом и после финиша, грязь обыкновенную.

Мотоциклисты категорически не любят: оказываться намотанными на колесо автомобиля, падать под мотоцикл, повороты под острым углом, падать на мотоцикл, когда на повороте мотоциклист ложится, а сидящая сзади девушка нет, резко оста-

навливаться вследствие коллизии с предметом более твердым, нежели мотоциклетное колесо. Отдельной статьей мотоциклисты не любят дизельное топливо и избыточно шершавую при ближайшем рассмотрении поверхность асфальта.

Согласно мотосводкам Delphine, племя двухколесных можно успешно поделить на пять категорий. Speed: несбывшиеся пилоты "Формулы-1", сублимирующие на скоростных кольцевых трассах. Freestyle: участвуют джигиты с аллергией на лошадей, вынужденные делать стойку на передней вилке в угоду попкорномажущей публике. Supercross/Motocross: соревнования для колхозных моточемпионов, скоростное преодоление скрупулезно смоделированного деревянного бездорожья на пути от дома к сельпо. Trial: для слишком ленивых альпинистов, предпочитающих покорять вершины верхом. Наконец, Traffic: неофициальный кубок Кутузовского проспекта (г. Москва), в целях конспирации проводящийся на улицах Парижа.

При всех своих экстремальных недостатках мотоциклисты не чужды эстетике. Все виды колесооборота проводятся в красиво текстурированных зонах, будь то дышащие живописью улицы французской столицы или громадные стадионы, резервации для пеписпоглощающих. Съемка уличной гонки внешними камерами вообще тянет на манифик и всерьез угрожает кассовым сборам люксовоснового "Такси" — благо, что запечатлено там же и в том же нехитром ключе. Motoracer 3 окончательно доказы-

вает многочисленным Фомам безымянный факт: мотоциклисты тоже люди. Они умеют неравно почесываться, пристают в стремнах, выставляют ногу при остановке экипажа, поскольку боятся упасть. Кроме того, мнимые спортсмены разудалы кадрят чирлидеров противоположного пола и реалистично потрясут тяжеленными кубками. Мы поверили бы им совсем, если бы двухколесные перестали выживать в ходе столкновений с автотранспортом на скоростях свыше 200 километров в час. Впрочем, это уже совсем другая военная песня.

## КОМБАСТИБЛЬ ЭДИСОНЬ

Популяризаторские усилия Delphine не канули в лету. Вошедший было в смертельное лине мотоспорт, кажется, передумал падать. Винить ли в том удачную маркетинговую политику, красивые пиарские ходы или ренессанс двухколесного романтизма — сказать сложно. Но даже самые фрикковые развлечения мотоциклистов в Motoracer 3 смотрятся очень даже привлекательно. Еще несколько месяцев назад на предложение взобраться на детские ка-

## Мнение об игре

Симпатизируя двум продающим релизам игры, я купил Motoracer 3 практически не задумываясь. Провело всего 15 часов после покупки — и я чувствую себя исключительно мотоциклистом. Это высший класс! — признается мотоциклист и игрок посетитель сайта PC Game Review (www.pcgamereview.com) по имени Dazb — и падает от нахлынувших светлых чувств без сознания.

## Мнение об игре

Говорят мотоциклы — чудесные создания рук человеческих. Да, они непотребно дороги, непрактичны, ненадежны, сложны в обслуживании и уходе, требуют внимания и заботы, неудобны и, наконец, чрезвычайно опасны. Но десятилетняя езда окутывает все заботы и нервозности! < >

Мотоцерг 3 сложно порекомендовать даже несмотря на наличие целых четырех совершенно различных типов игр, занятых в продукте. Дело в том, что ни один из них не доведет до ума по-настоящему, — признается обозреватель сайта Gamesdomain ([www.gamesdomain.com](http://www.gamesdomain.com)) Джеймс Кэй (James Kay).

чели и сигануть оттуда на детскую же горку было принято реагировать снайперским плевком в душу искusstителя с последующей принудительной девальвацией несчастного до уровня моря. Ныне зстеты тридцать четвертого уровня (и выше) упражняются в акробатических этюдах в суровых условиях московских строек и даже выезжают на гастроли: скажем, попрыгать на своем любимом Wilkinson 125cc по камушкам Стоунхенджа.

Разумеется, не обошлось без казусов. Например, многие считают соревнования по мотокроссу и триалу фальсификацией в силу тревожного физиономического несовпадения: просмотр прохождения трассы призером обнаруживает по-юношески беззастенчивое лицо протагониста, тогда как помахивание кубком осуществляет тип с ощутимым количеством растительности в районе ротового отверстия. Семейный подярд? Дедовщина? Сложно сказать. Смешно, но не важно. Тем более что флагины Кутузовского проспекта, гордость Смотровой и вообще цвет мотонации подверглись гораздо более серьезному испытанию в Париже.

С нашими праймтаймерами случилось невероятное: французские автомобилисты продемонстрировали хамство, невиданное даже в варварской Московии! Кто из нас обязан хулиганить и безобразничать?

## Разработчик

Delphine Software [www.delphinestudio.com](http://www.delphinestudio.com)

## Издатель

Electronic Arts [www.ea.com](http://www.ea.com)

## Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP Pentium III 500 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт) 3D-адаптер с 16 Мбайт (рек. 32 Мбайт) Вх CD-ROM (рек. 24x) DirectX 8.0+

## Дополнительная информация

Игровые меню грузятся чуть ли не дольше, чем сама игра в целом. Критично? Ждите.

— страшным голосом возопили не пугавшиеся идущих по раздельной "галендовагенов" мотоволки. — Кто здесь растлители малолеток, кто дурной запах изо рта, кто наркоманы-нацисты-шпаны, далее по тексту?" Автолюбители от лягушатников ответили безмолвным ускорением и без того стремительных маневров между рядами. Ответили молчаливо, даже сурово: без сердитых гудков и бестолковой ругани. Ответили делом — так славно, что

ветеранам уличных гонок отчаянно захотелось вновь проинсталлировать легендарный Dnver и пройти его как минимум пару раз от корки до корки. Может ли существовать более высокая похвала для скромного мотосимулятора, некогда гремевшего, но притихшего под неумолимым гнетом лет? Донебезя прост, красив, увлекателен, хоть и протяннут в активном режиме использования не более трех-четырёх часов. И все-таки — хорроршоу. < >



Тройной бум-бум с переворотом. К сожалению, конкурсант перелетел арены и до сих пор считает, что за этот фристайловый трюк ему присудят золотую медаль. Как он ошибается!



Родная песочница. Хорошо, что детям до пяти лет не разрешают ездить на мотоциклах — в таких бы дров наломали!





Потеря на первом же круге! Зверем замучен мотоциклист Сидоров, он оказался в институте имени Силфосовского с пятью сотнями колотых ранениях. Страшная вещь, эти шлемы.

Скорость = 160 миль в час. Если чуть-чуть подтолкнуть соперника вон к тому минирова-тобусу

...зато в прыгаю и летаю, как заводной шалопышней монах!



Особенно забавно выглядят та домохозяйка в фартуке, третья справа. При ближайшем увеличении у нее в руках можно рассмотреть орудия кухонного труда: скалку и фритюрницу.

## HITCHCOCK: THE FINAL CUT

http://hitchcock.arkx1tribe.com

Квест



## РЕЙТИНГ

Сложность	Средняя
Графика	3
Сюжет	2,5
Музыка	4
Звук	3
Управление	0,8

2

## ИНТЕРЕСНО

Худший квест Arkx1 Tribe: некачественный, неумный, неинтересный. Просто фильм, длинная конференция попутной, собрание удачек с разных студий звуковиков, приучило прихваривать кинотрактаром до содержания в эдаком ужасе до формы. Непонятно? Ну, это фильм Хичкока, снятый в отсутствие режиссера.

Hitchcock: The Final Cut, самая слабая игра, что когда-либо сходилась с творческого конвейера Arkx1 Tribe, имела все шансы на то, чтобы стать Max Payne среди квестов. Первый опыт нашей любимой конторы в жанре классического квеста ужасов до предела насыщен тончайшими аллюзиями, богат параллелями из мира кино и даже набит фрагментами шести триллеров пузатого мастера, который обожал появляться в собственных фильмах, снимать широко раскрытые глаза и женские прически. Да только под этой иронической кинооболочкой полностью отсутствует содержание.

# НАБЕРИТЕ "К" ДЛЯ КВЕСТА

Маша АРИМАНОВА

**Т**he Final Cut использует тот же движок, что и Casanova: The Duel of the Black Rose, не блещет высокими разрешениями, четкостью картинки и привлекательностью трехмерных моделей. Графика его уныла. Мы привыкли к тому, что в играх этой компании присутствуют какие-то черты, компенсирующие технологическую небрежность, — скажем, архитектурное буйство, великолепные краски или интересные ракурсы. У Hitchcock: The Final Cut в оправдание имеется разве что любопытная задумка — путешествие по вселенной недостроенных декораций, как две капли крови похожих на забываемые бэкграунды из фильмов Хичкока: по миру домов, имеющих только переднюю стену, по городским улицам, поддерживаемым строительными лесами, на плоскостях огромных экранов, на которых нарисовано тоскливое небо. Встречаются там и маленький придорожный мотель, и клаустрофобичный дворик с бесконечными лестницами, и церковь из "Головокружения".

## ДУРНОЙ ГЛАЗ

Полученным эффектом мог бы гордиться и сам сэр Альфред. Видевшие сюрреалистические "Окно во двор", "Психоз" и "Разорванный занавес" проглатывать из фильма в фильм в черно-белом цветовом решении The Final Cut до жути интересно. Правда, чисто физически добиться смены декораций непросто. Благодарить за нечеловеческие муче-

ния при ходьбе следует первообытные представления Arkx1 о ремесле совмещения полигонов и театральных задников вкупе с худшим в истории жанра подбором ракурсов и неудобным даже по меркам Arkx1 Tribe управлением. О беге и прыжках даже и не мечтайте. А задействовать такое расположение камер в одном контексте с именем Хичкока — чудовищное преступление, за которое полагаются виселица. Более-менее приемлемы лишь те углы зрения, что позимствованы у великого режиссера (скажем, знаменитая сцена на колокольне). Но их для "игры по мотивам" на удивление мало! Вы не найдете в The Final Cut ни знаменитой потолочной камеры из "Психоза", которой завидовал даже летающий режиссер Дарио Ардженто, ни вида "из глаз" черного ворона из "Птиц", который Дарио Ардженто множество раз копировал. Потенциал замечательных кинодекораций Arkx1 Tribe попросту не использован, это всего лишь развалины, такой же мертвый груз, как и хлам плакатов, книг, видеокассет, автографов и фотографий с отсылками к миру триллеров. Что это, творческий кризис?

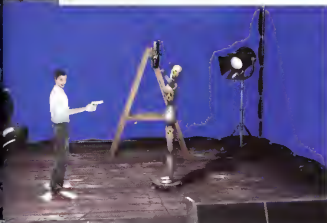
Полностью провалились не одни только попытки The Final Cut следовать заветам старого мастера визуально. Ручаюсь, вы не ожидали, что в игре Arkx1 Tribe, да еще и созданной по правилам прекрасных фильмов, окажутся не только ужасные графика, управление и расположение камер, но и музыка, сюжет и попросту квестовость!

## ИЗ СТРАНЫ МЕРТВЫХ

Вероятно, причина поражения при- таилась, словно убийца за углом, в том, что квест был сотворен, так сказать, вторым составом бесподобной словенско-итало-французской компании. В титрах отсутствуют те люди, что стояли за шедеврами Arkx1 — "Фаустом", "Тайной Аламутой". Скажем, то, что к квесту не был привлечен талантливейший художник сценария Стивен Карьер (Stephen Carriere), управляющийся с любым сюжетом, как обезьяна — с опасной бритвой (он предпочел вместо этого сделать Casanova, который, при всех своих достоинствах, игрой все-таки не является), я считаю личным оскорблением. Вышедший на замену Пьер Мармис (Pierre Mermiesse) соорудил для авантюры по хичкоковским мотивам громоздкую, затянутую, лишенную смысла и страшных моментов историю. Она столь кричаще бездарна, вся целиком, от названий глав до количества трупов, что не тянет даже на черную пародию.

Существует неплохой способ проверки надежности детективного сюжета: его развязка должна целиком укладываться в крик посреди темной улицы. Разумеется, кричать неизвестный должен нечто относительно кратко, вроде "режиссер сделал это!". Меня гложет сомнение, сумеет ли сюжет Мармиса пройти такую проверку. Объяснение типа "специально по звуковым эффектам опол барбитуратом актрису, чтобы вернуть документы! Но актер закоротил ее в ван-

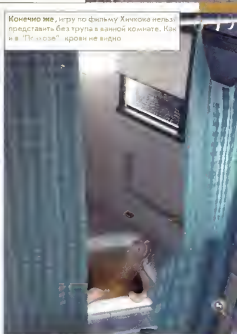
Звездные пять минут Джозефа Шэмли на съемочной площадке. Вы не поверите, до чего смешна эта сцена. Вообще же герои The Final Cut редко опускаются до размазывания пистолетами. Нет, они предпочитают травить друг друга, убивать твердыми предметами, сбрасывать с крыш и хоронят, затем расчленять и закидывать в багажник. Чисто киношники.



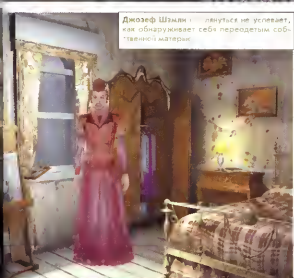
С этой точки сфабрикованная улица маленького страшного городка выглядит почти настоящей, не правда ли? А вот по тому экрану в фильме долбятся полтысячи гробовых туч. Кстати, далекий гром заимедует почти всю таблицу звуковых эффектов The Final Cut.



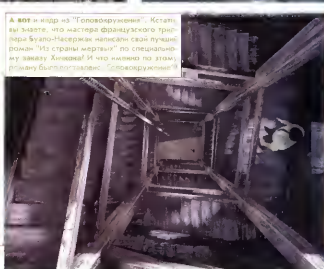
Мы кто может не узнать этот маленький двор. Он из рассказа Корнея Вульфича. Сколько рупов можно закопать в этот идиотический клумбочка! Кстати, насколько мне известно Altel Tribe не приобретала лицензию на "Оно во дворе".



Конечно же, игру по фильму Хичкока нельзя представить без трупов в ванной комнате. Как и в "Психо" — крови не видно.



Джозеф Шэмли не успевает, как обнаруживает себя передетым собственным матерью.



А вот и кадр из "Головокружения". Кстати, вы знаете, что мастера французского триллера Буало-Несерма написали свои лучшие романы "Из страны мертвых" по специфичной явке Хичкока! И что известно по этому поводу было поставлено "Головокружение".

## Мнения об игре

"И один из членов съёмочной группы The Final Cut не знал, что за фильм они снимали, потому что реплики выдавались им от сцены к сцене. В таком же состоянии находились и игроки. Это немалое. Это даже в чём-то отвечает запискам Хичкока. Но, знаете, мне кажется, что на так же стичных праках трудился и весь коллектив Arxel Tribe. Они понятия не имели, что делают в следующий момент. А как иначе объяснить появление столь дисгармоничного мессежа?" — искренне парадокс на чашей титров Марвин Топаз (Marvin Topaz) с сайта Eurogamer ([www.eurogamer.net](http://www.eurogamer.net)).

не феном не нарочно! Менеджер расчленил примера и застрел дизайнера продукции, но и сам пал жертвой оператора, который затем утонул, заплывавшись в рыболовной сети! Но на самом деле за всеми смертями стоит смертельно больной фармацевтический магнат Роберт О. Марвин-Джордан, дядя немой героини, симулировавший утолщение собственной жены! А фактически руководил его старший брат, коварно отравивший Роберта неизвестным науке вирусом! Так что теперь герой и героиня могут перестать подозревать друг друга и спокойно пожениться!!!", при всей его исчерпывающей убедительности, не так-то просто прочитав в сумерках собственного переулочка.

Сценарий самого длинного квеста Arxel Tribe напоминает тот яблочный пирог, что главный герой Джозеф Шамли соорудает в пятой главе. Нет, я не спорю, это самый подробный процесс изготовления яблочного пирога в истории квестов. Но зачем же вдаваться в такие детали? История, в которой участвуют сыщик со способностями экстрасенса, таинственная гибель его родителей, семь трупов в первой же главе, немая девушка, натаскивающая птиц на чучело в костюме своего дяди, дьявольские планы злодейки фармацевтической компании, а также большое число наемных убийц, шантажистов, диверсантов и психиатров, не нуждаются в длинном хвосте из ложных следов, ценных указаний, кровавых пятен и шифро-

ванных записок! Ее и без того ни одна живая душа не сможет распутать.

Согласитесь, похоже больше на сериал Дэвида Линча, нежели на фильм Хичкока. Вдобавок, неопишимо страсти The Final Cut преподносятся с удручающей капитальностью. Ну как я могу серьезно относиться к триллеру, на первых минутах которого герой находит семь трупов и даже начинает задумываться, а не позвонить ли ему в полицию? А та ирония, фирменная ирония Хичкока, что когда-то так привлекала сотрудников Arxel (см. наше стародавнее интервью) в его фильмах, заметна разве что во введении ярких пятен советских телефонов, компьютеров, современного оружия и спортивных автомобилей последней модели в черно-белый мир кинодекораций, в иррационального автомата — в церковь.

Да еще, наверное, в диалогах (которые на удивление неплохи). Злодеи не лишены чувства юмора, да и сам сыщик Джозеф временами начинает проявлять подлинные таланты комика-одиночки. Преподносится коронная реплика злодея из фильмов тридцатых годов, он очень похож на изображает Роберта Де Ниро. А его "озарения" в стиле "Мертвой зоны" по большей части оказываются эпизодами из шоу короткометражек "Альфред Хичкок представляет".

## ВСЕГДА ГОВОРИ ЖЕНЕ

Знаете, я, будучи в очень добром расположении духа, могу простить игре по мотивам фильмов Хичкока и творческую негибкость, и глупый сюжет, и перегруженность деталями, под которой она едва ли не идет ко дну.

Но можно ли представить себе длиннейший триллер по хичкоковским мотивам, в котором, разговаривает ли Джозеф в телефонной будке, спешит ли он куда-то по своим делам, проникает ли в заброшенный дом, читает ли за едой книгу "Пятьдесят способов ударить свою жену", пытаясь ли обезвредить бомбу или обнаруживает в багажнике автомобиля труп осветителя, НЕ МЕНЯЕТСЯ МУЗЫКА?

Разумеется, в таком квесте и речи быть не может о каком-то внутреннем напряжении. Когда я представляю, что на этом же материале мог сотворить, скажем, Брайан де Пальма, мне хочется убить режиссера. Есть же превосходные, изумительные моменты! Зловещий шепот на магнитофонной ленте... Камеры наблюдения, встроенные в глаза Христа... А облаченное в деловой костюм пугало на болоте! Из тридцати с лишним часов

безрадостного существования The Final Cut на жестком диске преданно поклонники Хичкока можно было бы нарезать неплохой трехчасовой триллер, да только в штат Arxel Tribe забыли включить монтажера. Кстати, я думаю предложить Пьеру Мармису следующий сюжет: таинственный убийца начинает истреблять одного за другим сотрудников маленькой компании-разработчика, делающей квест по мотивам фильмов ужасов известного режиссера. Вы знаете, что, согласно статистике, в 75% процентах фильмов ужасов убийцей оказывается женщина? А мотив у нее пусть будет весьма изощренный. Скажем, что-то вроде отсутствия в составе группы разработчиков композитора, видевшего хотя бы один фильм мастера Хичкока, который ЗНАЛ, как обращаться с музыкой.

А слышали ли вы про серийного убийцу, который воспроизводит своими убийствами кино о серийных убийцах, что воспроизводит своими убийствами кино о серийном убийце? Это сюжет я тоже хочу кому-нибудь предложить.

The Final Cut — классический квест всего с одной аркадной вставкой. Есть ли у него какие-нибудь недостатки — помимо ужасной графики, бессмысленного сюжета, отсутствия управления и бездарного музыкального сопровождения?

Ну, здесь имеются малоокровные головоломки, основанные на фактах из фильмов Хичкока. Кроме того, присутствуют: огромный инвентарь с тысячей предметов, которые следует честно перебирать в каждой задачке (нож используется шестьдесят два раза за игру), мистические подсказки и личный компьютер, который производит полное детективное обслуживание на дому: подытоживает все разговоры, выдвигает версии, рассортировывает улики и называет главных подозреваемых. Наверное, отакм не пает каждый любитель триллеров. Ведь данное устройство позволяет помнить имена всех персонажей, каждый раз угадывать маньяка и при этом еще и не думать! А в своих отчаянных попытках призвать в The Final Cut "настоящие" квестовые задачи авторы вызволили ненароком некоторые истерически забавные моменты. Как вам понравится, к примеру, заблуждуюсь расславлять надгробные плиты по могилкам всех умерших персонажей за игру персонажа под присмотром их убийцы? Если в игре и есть хоть что-то подлинно хичкоковское, так вот только эта сценка. **5**

## Разработчик

Arxel Tribe

[www.arxel.com](http://www.arxel.com)

## Издатель в Европе

Marsdale

[www.marsdale.fr](http://www.marsdale.fr)

## Издатель в России

Nival

[www.nival.ru](http://www.nival.ru)

100%

<http://games.to.ru>

## Системные требования

Минимум: 16/33/2000, Pentium II 300, 64 Мбайт ОЗУ (640), SVGA (800x600, 32 бит, 1к 3D-видеокарта), 4x CD-ROM DirectX 8.0, 8 Гб Мбайт на жестком диске

# Рыцари Морей

**НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ  
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»**





## GUILTY GEAR X

www.guiltYGearX.com

ФАЙТИНГ

## РЕЙТИНГИ

Сложность	Средняя
Гравика	4,3
Сюжет	4
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	4,2

4,6

## ИНТЕРЕСНО

Очень красивый персонаж файтинг с двойным скроллингом боевой системы. Прекрасная игра для гейм-рейтинга и, вероятно, ума.



## ПРАВИЛА БОЯ

Михаил СУДАКОВ

Однако на 3D-файтингах (а именно с ними у нас наблюдается дефицит) свет клином не сошелся, и если вы полагаете, что там, в Стране восходящего всего, играют исключительно в трехмерные игры, то следует, пожалуй, подумать еще немного: как правило, в "горячей десятке" самых популярных игровых автоматов Японцы уверенно держится парочка-другая очень даже плоских и технически несовершенных файтингов типа The King of Fighters или Capcom vs SNK с чем-нибудь вроде "2001" или "2" на конце.

Guilty Gear X (GGX), для которой, скажем так, понятие "спрайт" входит в число базовых, можно было бы запросто назвать последним из диназаверов эпохи 2D-файтингов, если бы эта эпоха не чувствовала себя столь уверенно, а сама игра, в свою очередь, не выделялась из сонма подобных ей проектов непривычно красивой графикой и боевой системой столь отточенной и сложной, что старый добрый Street Fighter в любой своей инкарнации кажется по сравнению с GGX бездарной пустышкой... Увы, дорогая редакция выделила мне на рецензию этой игры всего три полосу (вот жалость — прислал-то семьи), поэтому, чтобы дать вам хоть какое-то о ней представление, придется взять себя в руки и начать с самого главного.

## ИДЕАЛЬНАЯ ПЛОСКОСТЬ

Отрадно, что столь уважаемые мной разработчики плоских файтингов потихоньку начали понимать, что экранное разрешение оказывает очень сильное влияние на внешний облик

Журналист, который хоть раз писал о файтингах для ПК, никогда не упустит случая пожаловаться небесам о печальной судьбе этого жанра на родной платформе, плодотворно облизнувшись на вот-вот выходящие Virtua Fighter 4, Tekken 4 и Soul Calibur 2 и недобрый словом помянув закипавших на приставках Sega, Namco и их же с ними.

игры. И если в годичной давности KoF-99 мы довольствовались допотопным 320х240 (в качестве утешения предлагались мутноватые 3D-задания), то GGX щеголяет небообразным 640х480, в котором тем не менее чувствуется себя как рыба в воде, — пожалуй, можно смело назвать GGX самым красивым плоским файтингом за всю историю человечества. И не сильно поисторить при этом душой.

Авторы игры сделали ставку на анимацию и спецэффекты — и не прогадали. От происходящего на экране трудно отвести глаза даже в редкие секунды затишья, когда бойцы переминаются с ноги на ногу, подпрыгивают от нетерпения или откровенно скучают. Задники прорисованы и анимированы настолько мастерски, что порой не верится в их 2D-происхождение, — здесь активно используются масштабирование и многоуровневый скроллинг, благодаря чему и получается картина невиданной красоты.

Самое смешное, что GGX отдаленно напоминает какой-нибудь японский мультфильм, служа при этом всей аниме-индустрии живым укором. Там, на большом экране, никогда не было и не будет такого буйства цветов, взрывов, вспышек, полупрозрачных сфер, ярких огней и отличной анимации — для плоского файтинга движения персонажей местами даже чересчур плавны, хотя и совершенно неестественны. Впрочем, термину "неестественность" в этой игре не место — гораздо лучше подойдет "стилизация".

## ВЫСТУПЛЕНИЕ НА БИС

Да, снаружи GGX выглядит сущей конфеткой. Чтобы научиться играть

на самом примитивном уровне, не нужно много ума: достаточно просто жать на все кнопки подряд, с восторгом наблюдая за бойцом, который вытворяет жуткие по своей природе выкрутасы, что-то кричит, чем-то машет, периодически исчезает в пламени взрыва или погружает в него противника и явно радуется жизни. Поэтому многие, позабывшие с игрой пару часов, так и останутся при мнении, что в ней нет ничего, кроме графики и спецэффектов, спецэффектов и графики. Ужасная, катастрофическая, фатальная ошибка, товарищи Многие.

На самом деле боевая система GGX, как я уже успел сказать, довольно сложна и изящна. Да, здесь найдется место для обычных ударов, комбо и бросков, хотя заранее прописанных комбинаций, которыми под завязку набито большинство файтингов, практически нет. Прелесть игры в том, что почти любой удар, каким бы простым или сложным он ни был, можно продолжить другим. При должном старании и некотором попустительстве противника можно исхитриться и провести двадцать, а то и сорокаходовую (!) комбинацию ударов (мне издо объясняли, каким негативным образом отражается такой перформанс на здоровье противника, или можно ограничиться простым русским словом "пшик"?).

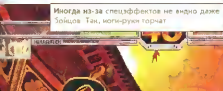
Но это еще семечки. Чем больше нападающих действий совершает игрок (неважно каких — хоть приближение к противнику с максимально грозным видом), тем сильнее заполняется полоска Tension Gauge (далее — TG) — второго по



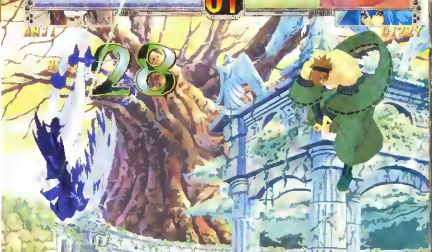
Самый обычный удар Тейко в GXG четыре атаку: Punch, Kick, Slash и High Slash. Почти идеальная система, не чета некоторым файтингам с шестикнопочным управлением.



Instant Kill можно делать и так: специальным движением подбросить противника в воздух, быстро войти в нужное состояние и встретить падающее тело правильной комбинацией кнопок. Сюрприз!



Иногда из-за спецэффектов не видно даже бойцов. Так, когда руки горят.

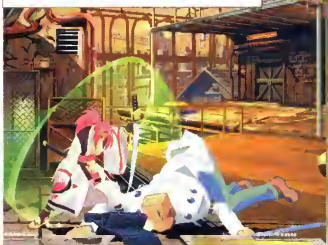


В воздухе бой ведется практически на тех же условиях, что и на земле. Здесь можно относительно свободно и быстро перемещаться (помогает, если надо очутиться по другую сторону от противника), исполнять большую часть спецударов, совершать броски и т.д. А лучше всего, подбросив соперника повыше, испытать на нем какое-нибудь особо зверское комбо, — сейчас под хорошую раздучку попала ангелоподобная Dizzy.



Милла предпочитает не марать руки и драться... своей шинкарой-гильдой. Впрочем, через какой-то десяток секунд Аxl подбросит и так еще живую девушку в воздух, заморозит и повесит на новобомбу с часовым механизмом. Очень, знаете ли, забавная смерть.

Если бить предельно открытыми, то Faultless Defense вовсе не панацея. Во-первых, слепить за уровнем блока все равно нужно, а во-вторых, специальным движением его все так можно пробить. С другой стороны, это однозначно лучше обычного блока, который к тому же очень посредственно работает в воздухе.



## Мнения об игре

"Guilty Gear X аккумулировала множество идей из предыдущих файтингов и добавила несколько доселе не виданных элементов в результаты полировки: игра не только яркая и эффектная, но и достаточно глубокая в области геймплея, чтобы никто не обратил внимания на дефицит игровых режимов". — высказается Рено (Reno) обозревателем посвященного файтингам сайта [Fighters.Net](http://Fighters.Net) ([www.fighters.net](http://www.fighters.net)). Рейтинги игры "А" что по-русски означает "5"

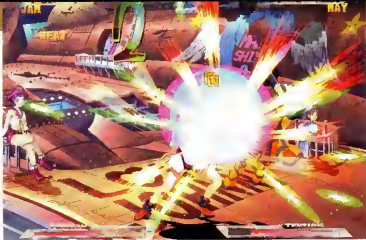
"Возможно, здесь не так много персонажей, как скажем, в *Garou Vs SNAK 2* но каждый боец в GGX обладает гораздо большей глубиной, чем герои других файтингов" — высказывается один из посетителей [GameSpot](http://GameSpot) ([www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)) по имени Джош Френч (Josh French). Общай читательский рейтинг игры: 8.5/10

"Одного аргумента на Guilty Gear X достаточно, чтобы у любого поклонника опрастов случился сердечный приступ. Почему — ридает игроки в *Mega Man & Castlemania*, — эти гадюки не могут заставить свои игры выглядеть столь же хороше!" — "выкрики" Дэвид Смит (David Smith) с идеологичским чудом на сайте [PS2 IGN](http://PS2IGN) ([ps2.ign.com](http://ps2.ign.com), рейтинг игры: 8.8/10)

важности после здоровья индикатора в игре. Как только она доходит до 50%, игрок получает возможность исполнять овердрайв-атаки, ставить непробиваемый блок, в любой момент прерывать собственные комбо, контратаковать прижавшего его к краю экрана соперника... Одним словом, вы наконец-то начинаете драться. Именно так, с прописной буквы.

## НАСТОЯЩАЯ ЖИЗНЬ

Овердрайв-атаки служат, пожалуй, наиболее эффективными и красочными доказательством полезности TG (за исключением разве что Instant Kill). Исполнив на клавиатуре или геймпаде четкую, обычно связанную с круговыми движениями крестовины (именно поэтому клавиатура НАСТОЯТЕЛЬНО не рекомендуется), вы заставляете своего бойца удивить нечто невообразимо красивое и внушительное, — частично трудно разглядеть, что именно происходит на



экране, но отчетливо видно, что подосада здоровья не успешного правильно заблокировать удар противника (правильно — это сделать "Faultless Defense" — а во время затыряться с головой в прозрачную переливающуюся сферу) уменьшается с астрономической скоростью.

Другой пример использования TG — спецприем под жутким названием "Мгновенное убийство" (тот самый Instant Kill). Накопив достаточно количество Tension и, по желанию, отправив своего недруга в нокдаун (бедолага шатается из стороны в сторону, демонстрирует зрителям летающие вокруг головы звездочки и не может пошевелиться), вы можете нажать все четыре атакующие кнопки одновременно, превратив полосу TG в своего рода таймер, а затем, изловчившись, устроить противнику армагеддон в миниатюре.

Происходящее следом вразумительному описанию не поддается, но заставляет вас изрядно попрыгать на стуле от хлынувшего в кровь адреналина. Яркие вспышки, воинственные вопли вашего подопечного, какие-то сменяющие друг друга картинки и большая надпись "DESTROYED" как подробные поверхностно противнику. Бой закончен, вы празднуете победу, а схватившего инферно от этого представления бедолагу выносят с экрана вперед ногами. Впрочем, к следующему раунду он успеет ожить и привести себя в отличную форму. Какая несправедливость!

Кроме всего прочего, Guilty Gear X совершенно не поощряет пассивный стиль ведения боя. Вы можете накопить полную Tension Gauge, достаточно, чтобы задать противнику хорошую взвучку, а затем растерять ее впустую, предавшись "ничегонеделанию" или уйдя в глухую защиту, — когда игре кажется, что игрок сачкует, она применяет к нему соответствующие санкции. Это очень силь-

но помогает осознать правоту фразы "лучшая защита — нападение", побольше атаковать и чаще использовать контратакующие удары. В них, по большому счету, нет ничего сложного.

## ЛИЧНЫЙ СОСТАВ

Бойцов в GGX не так чтобы очень много — 16 человек, включая двух секретных персонажей, — однако их внешность, используемое оружие (кто-то предпочитает меч, кто-то — якорь, а некоторые дерутся голыми руками) и манера боя так сильно разнятся, что и этого скромного по нынешним меркам числа хватит с головой. Нельзя сказать, что я полностью солидарен с Arc System Works в вопросе балансировки бойцов, однако в целом все персонажи более-менее равносильны и тотального превосходства каких-то конкретных личностей над другими замечено не было.

Я готов простить даже наличие дистанционных атак (это когда в вашего бойца с порядочного расстояния запускают какую-нибудь светящуюся дрянью), всегда вызывающих у меня подспудное раздражение. Готов, потому что в противовес этому моему фавориту Jamt Karudoberi (ее изящная стойка на одной ноге пленила мое сердце, затмив даже длинные волосы Millia Rage) может в одно мгновение перемахнуть через половину экрана, проскользнув под противником и со всей силой врезать ему плечом. Тоже своего рода "файербол".

Говоря откровенно, я готов простить Guilty Gear X все, к чему вообще можно придраться (ничтожно малое количество игровых режимов, куча тренировки, не слишком удобная навигация по меню и кое-что сверх того). Потому что, в очередной раз нажав по привычке клавишу Esc и вывалившись из-за этого в Windows, я все равно запущу игру снова. Мне еще многому предстоит научиться. **5.5**

## Разработчики

Arc system works и CyberFront Corporation

[www.arcsys.co.jp](http://www.arcsys.co.jp)

## Издатель

Sammy

[www.sammyusa.com](http://www.sammyusa.com)

## Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 450 (или Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), DirectX-совместимая видеокарта 4x CD-ROM 750 Мбайт на жестком диске



## РЕЙТИНГИ

Сложность	Низкая
Графика	2,1
Сюжет	0,1
Музыка	0,7
Звук	1,9
Управление	3,9

2

## ИНТЕРЕСНОСТЬ

Крайне, не по-новомодному акцентированная на олигархическом Теме, содержащая в себе автомобильный мир. Все добротные идеи (в том числе и идея о симуляторе Дерзкого и его команды) — как и в реальности, невольно хочется назвать своей и неумолимой реализацией. Гибриды

## СТОП-МАШИНЫ

Андрей ОМ

**А**нглоязычные игрокосители используют одно любимейшее клише для того, чтобы держать своих читателей на безопасном расстоянии от игр, подобных Car Tycoon (СТ): "За те сорок долларов, которые вы могли бы, упавши Заратустра, потратить на (вписать название игры... — А.О.), можно купить пару-тройку DVD, раз пять подряд сидеть в кино на гарипотери или скромно поужинать без вина в один изchi в ресторане "Механа Банско". К сожалению, по эту сторону от мыса Горн компьютерные игры продаются, подобно электронным часам в Шанхае, на вес килограммами, и подобные предостережения не имеют гулкой библейской силы.

## МАТ БЕЗ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА

По мнению прусских лесорубов из VectorCom, чей предыдущий игрокоситель назывался Aufschwung Ost, танство производства и сбыта автомобилей любых моделей и фасонов осуществляется посредством пяти зданий. Завод, центр продаж, автосервис, рекламное агентство и банк (при грамотном ведении домашнего хозяйства банк со своими грабительскими займами может и не понадобиться) — вот ваш простор для манипуляций. Пять наборов сплайтов на всю игру. За каждым из них в интерфейсе закреплена специальная кнопка, переносщая нас к соответствующему сооружению. Как было написано на коробке любимой игрушки моего детства, миниатюрного настольного симулятора бильярда, "развивает глазомер, внимательность и счет".

По независимым от автора обстоятельствам преимущественно технического характера данный материал не получил предначертанного ему от рождения названия "Маде ин жопа" и лишился соответствующего эпитета "Жизнь моя, как электричка: /Чая нету, нету спичек, / А соседи по вагону / Как один козлы". Стоп, машина, я возвращаю билет. Извините.

Очень сильно ограничены в СТ возможности экспансии — того самого, за что некоторые группы людей и ценят экономические симуляторы. Левой в корпус: самостоятельное строительство запрещено, вы не в силах возвести даже деревянный сортир. Прямой в челюсть: дополнительные заводы и мастерские можно только покупать у городских властей на аукционе, при этом их число на карте ограничено двумя-тремя. Приобретая их все (или сразу позволив это сделать вялым конкурирующим концессиям), вы осознаете, что дальнейшая возня не имеет смысла — в игре становится естественно нечем заняться. Вместо ожидаемого футбольного поля — загаженная кошками песочница. По-нимае, да? Нокаут.

## МЕЗОЗОЙ

Смирившись с некоторым, скажем так, оскислением макроэкономической части СТ, попытаемся найти утешение в возне с Настройками и Переключателами.

На первый взгляд, здесь веселее: перед запуском модели автомобиля в серийное производство игра предлагает нам выбрать детали по четырем номинациям: корпус, шасси, двигатель и салон. Звучно пощелкивая пальцами, мы начинаем было исполнять упительные и знакомые еще, прости Господи, по Star Control манипуляции, но зифория проходит, не успев набрать обороты: игра услужливо показывает нам "уровень соответствия" деталей друг другу. То есть, будучи в дружбе с собственным ресурсом, вы не станете приобретать мотор, подхо-

дящий корпусу на 4%, когда рядом лежит двигатель с шестидесятипроцентным соответствием. Но даже если в припадке безумия вы совершите этот чудовищный поступок, игра принудит вас пожалеть о содеянном: модель, собранную из "несоответствующих" частей, никто не будет покупать. Иными словами, СТ самостоятельно принимает за нас все решения, искренне сомневаясь в способности играющих в нее людей к выполнению действий, превосходящих сложностью пользование отхожими местами. Здесь есть, правда, одна тонкость: каждый год подлещи-потребители требуют усовершенствований в моделях автомобилей. Но не думайте, пожалуйте, что вам предстоит заниматься R&D собственноручно: с подлинно прусской практичностью девелоперы предписывают в таких случаях ежегодно выплачивать дань субподрядчикам. И все. Таким образом, игра, помахав перед нашим носом относительно заманчивой возможностью, моментально отбирает ее и заменяет глухой кнопкой немыслимой рутины. Черт возьми, дайте мне возможность красить машины по своему усмотрению, дайте мне не 7 типов кузовов, а 516, перестаньте водить меня под руки.

## НЕ ЗАБУДЬТЕ ВЫКЛЮЧИТЬ

Чтобы не употреблять более сильных выражений, скажем так: в целом игра исполнена в крайне минималистском стиле. Города выглядят пустынными, здания не меняют свою натурность ни при каких обстоятельствах, по прямым автомобилям бегают машинки, словно только что вынутые

## Разработчики об игре

Маркус Войчик (Markus Wojcik) — главный художник Car Tycoon, отвечает редактору сайта с благодарительным названием Blue Monday ([www.blumonday.se](http://www.blumonday.se)) не вопрос, имену ли в игре покупать конкурентные модели. Покупать их можно, сделав СТ интерактивной и простой в управлении, тогда опция не предусмотрена. Представители OKJIMX дал сразу вам придется делать, когда кинематографические заботы сразу возрастает давай? Нет, мы не могли на это пойти. Он же на вопрос о том, какую машину водит в реальной жизни, "А у меня мотоцикл. Правое прокатывание в пробках и парковка! Но вообще мне очень нравится Mercedes SL — старые модели 70-х" — Я-Я

из фальшивых шоколадных киндер-сюрпризов турецкого производства. Году полтора назад я препарировал игру Traffic Giant со сходным диагнозом — при всех своих несовместимых с жизнью врожденных уродствах она выглядела ярче и бодрее, чем СТ. У последней отсутствует даже функция "повернуть ландшафт на 90 градусов" — право слово, я никогда не пользовался этим в нормальных играх типа Stronghold или Tropico, но что позволял VectorCom лишь самой возможности?

Видите ли, я очень люблю плохие игры. Чем отвратительнее, тем лучше. Играя в какой-нибудь крошечный беспросвет вроде Star Trek: Starfleets Commands II, я сразу начинаю подозревать авторов в подвыпых тайлер-деревенских замыслах. Я вижу этих молодых бунтарей с тщательно уложенными гелем "только-что-из-кровати" прическами, одетых в роскошное second hand-рванье, которые под звуки London Funk Allstars (нет, под звуки Quantum MCs) подкладывают игромбам подставшую всех вконец лицензию. Сочетая бензин с кошачьим дерьмом, эти люди получают напалм.

Играя в Car Tycoon, я не вижу ничего. Серая рыба. Такое бывает, когда вы включаете телевизор между четырьмя и пятыми часами утра. Кажется, это называется "снег".

Разработчики честно попытались смешать два вышеупомянутых элемента. Получился бензин пополам с кошачьим дерьмом. **5/10**

## Разработчик

VectorCom

## Издатель

FishTank Interactive [www.fishtankgames.com](http://www.fishtankgames.com)

## Системные требования

Windows 95/98/NT/2000, Pentium III 300 (рек Pentium III 350) 64 Мбайт ОЗУ (рек 128) Мбайт Direct3D-аппаратура с 4 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM 600 Мбайт на жестком диске

## Дополнительная информация

Игра запускается в фиксированном разрешении 1024x768



Подбор компонентов для новой модели — беспроблемная логика, ползглон наобор. Вы не хотите выигрывать, так сразу, но крупье хватает вас за запястья и не отстает, пока вы не возьмете приза и не уберетесь прочь.



Молодому человеку с внешностью среднего руки сутенера можно заплатить крупную сумму за срыв вражеского рекламного кампания. Радация Game.EXE предполагает, что за 12 зеленых тысяч гражданя легко одарит все рекламные щиты города.



Как андям: игра не страдает отсутствием графичной, цифр и сомнительных диаграмм. Скежу больше — глобальная карта является чистотой масшкрокой, прикиданой для потребителей. Не самом деле игра полностью происходит на статических экранах.



Офис рекламного агентства мало того что, особо креативный, собор перекручен, мало того что несет на себе огромную выку "ADVERTISING AGENCY", так еще и снабжен соответствующей плашкой. В таких данниларсовских сочетаниях игра Car Tycoon.



Пулю надо было, пулю  
Прощай, жестокий мир



## РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
График	4,7
Объект	3
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	3,5

## ИНТЕРЕСНО

3,6

С трудом верится, что когда-то эта аркада была колоссальной, незамутненной и покаявшейся. Она сияла светом, затаила там, у лотков ТВ, что же нам. Перед нами, дорогие, худшая игра Rage Software и точно кованые убитый Incoming.

Сегодня судьбе Incoming Forces: Deliverance (IF), весьма ожидаемого продолжения Incoming (грозы патриархальных видеопапа), вряд ли кто позавидует. Rage Software, что, кстати, обещала выпустить IF еще в первой половине двухтысячного, витает в какой-то далекой галактике, между тем как ее детище до сих пор нельзя увидеть на поддерживающих поверхность магазинов: лишь в тесных гробиках коробок с видеокартами GeForce 3 Ti 500 компании Inno VISION игре удается найти дорогу в руки любящих покупателей. Такая вот творческая контрабанда.

## РЕКВИЕМ ПО ТЕБЕ

## Фраг СИБИРСКИЙ

**В**ысокие демонстрационные качества IF сделали ее верной прилипалой на теле хищной железяки, надежденной худшими чертами face-hugger'a из научно-популярного шоу-ара Allens Versus Predator 2. Рассматривая бета-версию Deliverance (в десятом номере за желтевший 2001 г. по популярному летосчислению), мы уже останабливались на ее очевидных визуальных достоинствах. Тут и красиво полбевающие плоскости, и нервно трепещущие атмосферный покров да океан, и фирменные пиротехнические эксперименты Rage. При проведении каждого из взрывов IF следует приглашать хладнокровно курящего в стороне пожарного, держать рядом с монитором огнетушитель и соблюдать прочие правила техники безопасности. Поэтому на сей раз мы о спецэффектах позабудем и обратимся к авторам.

Довольно редкий в истории игстроения случай: к работе над Incoming Forces была привлечена в полном составе команда оригинального Incoming. Руководил змизажем, правда, на сей раз неизвестный дизайнер Скотт Джонсон (Scott Johnson), высшим достижением которого в прошлом было скриптованное душераздирающее сценко к Expendable. Вот почему в IF так много анимации удалено грандиозным роликам на родном языке nfiniteFX, и вот почему сама игра столь обаянно и беспринципно уныла.

## АРКАДА ДЛЯ СТРАТЕГОВ

В драматических вставках герои Deliverance взрывают мосты и моно-

рельсовые поезда, там маршируют и митингуют на площадях армии инопланетян в сверкающих доспехах, реют вдоль звездных меридианов космические корабли и плывут куда-то авианосцы. А каждый из двадцати четырех (четыре кампании по шесть миссий) уровней Incoming Forces страдает от чрезмерно затянутых основных и назойливых, как июльские слепни, побочных заданий, от общей переусложненности и просто дичайших недоразумений. К примеру, система телепортации из одной дружественной боевой единицы в другую не продумана совершенно: вас радует идея навсегда остаться прикованным к турели на необитаемом острове только потому, что в пределах прямой видимости не нашлось нашего истребителя? Инстинкт покинутых скорлупок заставляет их ползти прямым ходом к ближайшей точке починки, оставляя бывшего пилота палять в огромное солнце из зенитного орудия и оглащать пустынные окрестности ругательствами на странном языке.

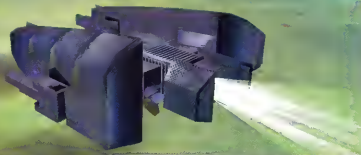
Со времен бета-версии прошлой месяцы, с глаз спала сентиментальная пелена, и усердие, с которым Rage Software заглаживает собственный хвост, стало очевидным. Должно быть, глупое создание искренне надеется, что хвост исчезнет. Incoming Forces стыдится своих аркадных корней: незамысловатые сражения с использованием истребителей, турелей либо танков кажутся игре слишком скучными. Тогда в ход идут тонны оружия в разнообразных конфигурациях (от плазменных торпед, ска-

чущих, как мячики, по водной поверхности, до управляемых ракет со встроенными телекамерами), развитая система фабрик и точек пополнения сервиса. Выясняется, что подлые человечки (вы еще не забыли, чьими злобными красными глазами мы созерцаем межпланетную войну на сей раз?) только и мечтают о том, чтобы исподтишка уничтожить наши кислородные генераторы, оружейные заводы и плазменные рудники. Вот уж никогда не думал, что увиджу в Incoming ремонтных дроидов! Между тем в кампаниях War Machines и Day of Reckoning шагу ступить невозможно, чтобы не споткнуться о мерзкого ремонтника.

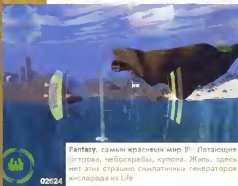
К телу Incoming подключены и производсто юнитов, и управление ресурсами. На каждой планете, будь то мир Fortress, Core, Life или Fantasy, имеется плазменный рудник, который раз в сто лет выдает юбилейный плазменный контейнер, а уж за плазмой фабрики удвоятся. В конце концов над поверхностью мечутся десятки истребителей, танки шныряют туда-сюда с муравьиным усердием, турелями утыканы все низины и возвышенности. И с каждой новой серьезной гирькой (так, появляются разные модификации для каждой конкретной модели оружия, их можно объединять в огневые цепи; чуть позже умнеют и даже начинают воспринимать приказы напарники) IF становится все более бестолковой игрой.

## СВЕТ В КОНЦЕ

Дело в том, что для бесконечной череды простеньких заданий IF вся эта



Путешествие над туманной поверхностью планеты Fortress на истребителе с красивым маркировкой куда приятнее турбобродни по самой поверхности на танкетке, пусть и с не менее красивой маркировкой. Наземные средства передвижения на безграничных просторах Incoming Forces явил какой-то садист



Fantasy, самый красивый мир IF. Летящие игровые небоскребы, купола. Жаль, здесь нет этих страшно симпатичных генераторов кислорода из Life

02/24



Связь плексиглас. истребителя на нас, лично не шурит пилот враждебной, много курящих расы



Камеры слежения в Deliverance расположены ну очень неудобно. О том, чтобы расстреливать истребители с камер, установленной непосредственно за турелью даже не мечтайте. А вот в Incoming

полустратегическая кутерьма не имеет большого значения. Оружие, жизненно необходимое для победы, будет установлено в срок независимо от плазменной урожайности планеты. Увешанная лазерными пушками летающая крепость, занимающая половину неба, самопроизвольно изготовится точно по графику для нанесения удара возмездия. Ведь бомбардировки, воздушные и наземные побоища, молниеносные налеты Deliverance все еще носят вполне аркадный развеселый характер: даже на укутанном снеговой шапкой пике сложности IF нет нужды в креплении всех дополнительных смертоубийственных устройств, рейдах за контейнерами с плазмой и пит-стопах на починку и заправку. Все это вполне компенсирует, скажем, ловкий прыжок из угла истребителя в грозовой штормовик. Все равно напарники сами позаботятся о своих машинах. Получается, что передаточное звено между боевой и стратегической частями IF отсутствует. Чего ради благоустроить один отдельно взятый флайер, если при первой же тени сомнения его придется покинуть? Не слишком светлый лик IF прорезает розовая трещина.

Подуродливыми стратегическими наростами Deliverance скрываются очень неплохие, веселые и яркие сражения с участием сотен сосредоточенно ползающих, радостно пикирующих и тоскливо глядящих в небо аппаратов. Ненавистные людишки все умнеют и умнеют: на смену авианосцам и шагающим роботам из облаков спускаются замысловатые летательные приборы, ловко стыкующиеся на манер орбитальных станций. Особо

## Мнение об игре

"Incoming Forces было что невероятный. В первую часть играло полково, каждое явное существо на планете, индекс указательный галды и трансформированный акселератор. Но нагруженный стратегией менеджментом и управлением сразу несколькими боевыми единицами сиква хоть и выглядит очень красиво, все же ни в какой мере не порождает восторга. Incoming Там же видели цель и стреляли. Здесь же жидкий цель выискиваем снит с датчиками тяжелыми пушками, гоним его на заправку, собираем эскадрильи прикрывать, затем долго ищем цель снова и если повезет стреляем. Существо с указательным пальцем и 3D-карточкой уюв не справляется!" - сетует обозреватель сайта PC SW (<http://pc.ign.com>)

отमित разработанный с нуля nfiniteFX и серьезную физику IF. Ax, если бы только Rage присмотрелась к тактическому управлению, вместо того чтобы с маниакальным усердием прикручивать к Incoming капиталистические фабрики и самодовольное управление ресурсами!..

Я никогда не думал, что буду жаловаться на сложность игры от Rage Software. Если в часах битвы отмерено песчинок на двадцать или тридцать минут, как то было в оригинале, я с радостью снесу отсутствие сохранений, жизней и прочих тонкостей. Так даже азартнее. В безумном же Deliverance уже на второй кампании в любой миссии огненный процесс занимает от двух до трех часов. Причем сюда входят и гонки с таймером, и "шпионские" задания, в которых первый же встреченный враг означает гибель. Затем планка подсаживает до четырех. В результате на победу даже в Retaliator уходит несколько недель. Так что, хочешь не хочешь, а на последней кампании Day of Rescoring на сложность и изгнание сохранений придется пожаловаться.

Стоящий за IF коллектив когда-то сделал очень и очень неплохую трехмерную аркаду. И ныне разработчики совершили ужасную ошибку, разобрав несложный механизм Incoming и встроив его в шестеренки в тело аморфного, нежизнеспособного зкшена со стратегическими элементами. Вероятно, они-то и не дают всей машине работать как следует. **СВ**

## Разработчик и издатель в Европе

Rage Software [www.rage.com](http://www.rage.com)

## Системные требования

Windows 95/98 Pentium II 350 (рек. Pentium III 700) 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), АРМ-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 16+ Мбайт), 4x CD-ROM DirectX 7.0+

# ТАНКОВАЯ ГЛАДИЯ

Самый реалистичный танковый симулятор, который придется по вкусу всем ценителям жанра, а также тем, кто только хочет примкнуть к стройным рядам почитателей танковых симуляторов.

Окунитесь в настоящие танковые баталии времён Второй Мировой войны, побывайте в Северной Африке, на Сицилии, в Италии и Нормандии, управляя железным монстром!

Постигните всю жестокость этих битв, став командиром танкового отряда американских или немецких войск.

Поймите масштабность происходивших в те времена танковых баталий и четко спланированную стратегию и тактику.

## Характеристики:

**Самый реалистичный танковый симулятор времён Второй Мировой войны.** 60 сценариев, включающих как «Новую Землю» — битвы, произошедших в Европе и Северной Африке 1942-1944 годов, 23 вида танков, среди которых знаменитые немецкий «Тигр» и американский «Шарман» Миссия для новичков и продвинутых геймеров  
**Режим многопользовательской игры** по сети и Интернету

- Многоцифровая 3D-прошивка ландшафтов (деревья, строения, реки)
- Мощный AI, управляющий лёгкими, средними и противотанковыми орудиями
- Танки и виртуальные кабины воссозданы до оригинальным чертежом
- Полученный опыт позволяет модифицировать танки
- Кампания в России, Британии днём и ночью, зимой и летом
- Свыше 100 видов транспорта
- Легкое управление системой с помощью мышки

© 2001 «Русский-М» © 2001 «JOWOOD»  
«JOWOOD» и «Русский-М» — «Real Combat»  
По вопросам поставки звуковых образователя, а также лицензий и информации о продуктах  
тел: (495) 312-61-61; 312-61-61; 312-64-61; e-mail: office@jowood.ru  
адрес в Интернете: [www.jowood.ru](http://www.jowood.ru), [www.realcombat.ru](http://www.realcombat.ru), 214-64-61  
e-mail: технический\_поддержка@jowood.ru; [office@jowood.ru](mailto:office@jowood.ru); [shop@jowood.ru](mailto:shop@jowood.ru)

REVOLT  
STAMEN

JoWood  
ENTERTAINMENT

RUSSIAN  
COMBAT

Батискаф  
Самолеты д.10  
Авиация  
Дополнительно: д. пр. д. 100  
Дополнительно  
Самолеты д.30/18  
Патриотическая  
Самолеты д.21  
Самолеты д.17  
Самолеты  
Самолеты д.48  
Самолеты д.67

Г. Екатеринбург  
ул. Байбуря д.16  
г. Нижний Новгород  
ул. Некрасова д.1  
ул. Байбуря д.68  
ул. Петавина д.1  
ул. Урицкого д.1, д.18  
ул. Волосова д.14А  
г. Калининград  
ул. Побой д.4  
г. Краснодар  
ул. Алабасова д.47н

г. Курск  
ул. Гайдина д.1  
платформа «Центральная»  
г. Минск  
г. Могилев  
ул. Пискарев д.19-3006  
г. Москва  
Сеть магазинов «ООО»  
7821 Горбушка ул. Барская  
д.16 корпус 17, 1-й этаж 10/16  
Вулкановский пр.  
Т.Д. «Горбушка» места 82-022

г. Новоуральск  
ул. Заводская д.78  
ул. Рубина д.5  
г. Омск  
г. Пенза д.33  
г. Новосибирск  
ул. Ленина д.10  
ул. Ленинградская д.4  
ул. Фабричная д.4, оф.211  
г. Пермь  
ул. Таганцевская д.79  
ул. «Восток-Дальний»  
ул. Богдана Хмельницкого д.39  
мкр. «Патриот»

г. Самара  
ул. Ахрова д.181  
мкр. «Южная»  
ул. Мухоморова д.102  
ул. Мухоморова, 10 корпус №1  
г. С.-Петербург  
Затерянный пр. д.10  
Навальный пр. д.20/24  
Лысковой пр. д.107  
Васильевский остров,  
Средний пр. д.46  
г. Саратов  
ул. Пролетарская д.48

г. Саратов  
ул. Астраханская д.140  
ул. Степана Разина д.80  
г. Ставрополь  
ул. Коммунальная д.42  
мкр. «Южная»  
ул. Коммунальная д.48  
г. Сурагут  
ул. Заводская д.11 блок «Б»  
ул. «Дальний»  
ул. Мухоморова д.14  
ул. Мухоморова д.87  
мкр. «Дальний»

г. Шадринск  
ул. Советская д.215, д.216  
г. Челябинск  
ул. Революционная д.82  
торг. место 504  
г. Уфа  
ул. Октябрьская д.58  
г. Челябинск  
ул. Целинная д.64  
г. Южно-Сахалинск  
ул. Евразийская д.34А  
г. Якутск  
ул. Революционная д.280

## BATTLECRUISER MILLENNIUM

www.3000ad.com/products/bcm.shm

## РЕЙТИНГИ

Сложность	Средняя
Графика	3,5
Звук	3,3
Музыка	4,3
Звук	3,2
Управление	3,7

4

## ИНТЕРЕСНОСТИ

Девушка в шарике в космосе (блуждающее некое тело заборзело, так толком и не лезло), но темноту атмосферы и не понимая, как в себе так, как вам заблагорассудится, игра...

Глобальный  
космический симулятор

Обозревая демо-версию Battlecruiser Millennium (BCM) в пятом номере .EXE за прошлый год, я выразил осторожную надежду, что Дерек Сمارт, устроив глобальный бета-тестинг в виде шести следующих друг за другом демо-версий, сумеет-таки отладить код своей игры, и ситуация 5-летней давности, когда в выпущенный раньше срока и полный ошибок BC3000AD было попросту невозможно играть, не повторится.

## ТЯЖЕЛОВЕС

Михаил СУДАКОВ

**К**оличество демо-версий застыло на двух (вероятно, кое-кому в 3000 A.D. просто надоело заниматься их сборкой), и в результате ситуация действительно не повторилась, — но лишь потому, что в наше время к недоделанным игрушкам принято относиться с поистине самурайским хладнокровием. Но товарищ Сمارт все равно остался верен себе: не прошло и трех часов с момента первого запуска игры, как она вылетела в Windows.

Пустяки, сказал я игре, это случайность. Но случайности повторялись одна за другой с интервалами от 30 минут до 8 часов: игра висла, умиротворяющим китом выбрасывалась на desktop и выкидывала прочие колбаски. Переход с полностью работающих Windows XP на Windows 98 и трехкратная смена драйверов не дали ровным счетом ничего. Мучения продолжались. Я плюнул и решил дождаться патча. Слава богу, первый номер журнала был перегружен играми и без смартова детиджа, так что редакция отнеслась к инициативе перенести рецензию "на следующий раз" с должным пониманием.

Стоит, пожалуй, заметить, что даже самые стойкие приверженцы Battlecruiser в частности и жанра вообще зачастую были вынуждены откладывать игру в сторону и переключаться на более привычные и надежные занятия, которые не требуют от игрока сохранять каждые полчаса (например, X-Tension). И многие, уверен, так и не вернулись в суровые объятия GalCom, — кабы не святой рецензентский долг, я почти наверняка мог стать одним из них...

Но через некоторое время патчи действительно начали выходить, ознаменовав этим новую эпоху BCM — "эпоху латания". Патчи патчили игру, патчи патчили сами себя (кроме шуток — в результате установили некоторые "заплатки" вместо старых ошибок появлялись новые), патчи требовали инсталляции DirectX B.1, тогда как сама игра прекрасно обходилась содержимым на диске B.Oa, а их количество к моменту написания этого текста составило четыре штуки, не считая "релиз-кандидатов". Вы думаете, что это еще не вечер? Я с вами абсолютно согласен.

## ПРОНИКНОВЕНИЕ

Ошибки ошибками, а играть все-таки хотелось (хотя не хотелось, ой как не хотелось вступать в бесконечную борьбу с игрой и ее выкрутасами). В отличие от демо-версии, где ничего, кроме пары космических сражений, не было и в помине, релиз предоставляет игроку возможность сделать блистательную карьеру командира (не забывайте, что слово "капитан" здесь не уместно), пилота или пехотинца. Вы также имеете полное право стать как военным, так и исследователем, ученым, наемником, полицейским, убийцей... Тем, кем захотите, разве что профессии стоматолога и журналиста оказались временно не удел.

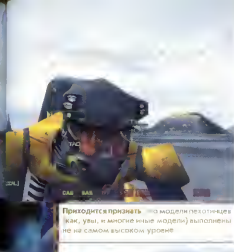
Тем, кто еще не понял, для кого сделана BCM, придется кое-что объяснить. С вероятностью 95-99 процентов эта игра — не для вас. Первую пару часов, даже успев предварительно освоиться на распечатках всевозможных руководств и раскладок управления, вы проведете в состоянии легкого помешательства,

потому что влиться, вникнуть в BCM сложно настолько, что это не поддается никакому описанию. Интерфейс, который я хвалил в "Первом взгляде", при более длительном знакомстве оказался все-таки излишне перегруженным, в уж когда речь заходит о стратегическом управлении подчиненными (если вы, конечно, выбрали нелегкую карьеру командира), можно смело отправляться на отдых, — Дерек Смарт, определенно, не играет в стратегии, поэтому о правилах хорошего тона в этом жанре не имеет ни малейшего понятия.

Словом, роль обзвонки из Planet of the Apes вам отована практически железно — у той началу тоже все валилось из лап. Однако в конце фильма примат научился сажать капсулу полuche главного героя (что лишний раз доказывает преимущество обзвонки над людьми), и вы, более-менее разобравшись с управлением и функционированием корабельных систем, скорее всего, тоже начнете потихоньку понимать эту игру. Если, конечно, принадедите к тем самым 10-15 процентам.

## ПРИНЯТЬ КОМАНДОВАНИЕ

Среди наиболее преданных поклонников BCM бытует мнение, что фраза "космический симулятор", даже с приставкой "глобальный", отражает суть игры дай бог чтобы на одну десятую. Мол, здесь вам и космические бои, и торговля, и пробежки на своих двоих по запыленным планетам, и управление наземными транспортными средствами вроде танков и БТР, и еще много всего такого, чего в обычных космосимах не встретишь.



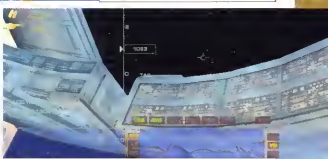
Приходится признать, что модели персонажей (жизн, узи, и многие иные модели) выполнены не на самом высоком уровне



Каждая планета в ВСМ застроена станциями и прочими разнообразными сооружениями. Да, подобное было даже во Frontier, но все равно приятно.



Как заметил один из посетителей форума (см. [www.3000ad.com](http://www.3000ad.com)), "ЮНИ мечтают о нормальной флант-модели! Пусть играют в свои сапожные симуляторы!". Очень, очень веселый аргумент



Атака нашей станции закончится через какую-нибудь пару минут (не без моей помощи). К слову, она (станция) так сильно превосходит мой корабль по размерам, что если сделать вид от третьего лица и начать удалять камеру, судящему очень быстро превратится в незаметную точку, а эта сфера громадина ничуть не уменьшится

## КОМПЛЕКТ LOGITECH CORDLESS DESKTOP OPTICAL



**Н**овейшая модель клавиатур Logitech. Безупречный комфорт и современный внешний вид. Этот замечательный беспроводной комплект, выполненный в стиле "хай-тек", обеспечивает невиданные возможности и полную свободу работы. Удобный доступ в Интернет с помощью кнопки iTouch и колеса прокрутки iNav; интуитивно понятное управление мультимедиа прямо с клавиатуры. Нажатие клавиш стало более удобным с ультратонкой клавиатурой Zero Degree Tilt™, имеющей идеально плоскую форму, а беспроводная оптическая мышь будет безупречно работать годами.

Призы предоставлены торговой компанией "Все для ПК".

Москва, ул. Энергетическая, д. 5а. Телефон/факс: (095) 918-1117, 918-1095

Internet: [www.vpc.ru](http://www.vpc.ru), [www.pchome.ru](http://www.pchome.ru). E-mail: [sergey@vpc.ru](mailto:sergey@vpc.ru)

## DEXXA WIRELESS OPTICAL MOUSE



**Н**овый продукт компании OEXXA (подразделение Logitech) — результат совмещения всех самых передовых технологий. Оптический датчик обеспечивает высокую точность перемещений курсора практически на любой поверхности. Многоканальная радиотехнология исключает возможность потери контроля над курсором вследствие внешних радиопомех. Отличительная особенность этой беспроводной мыши — база-"станка", сочетающая в себе функции ресивера и зарядного устройства. При этом подзарядка мыши производится даже при выключенном компьютере.

интернет-магазин

**PCHome**

[www.pchome.ru](http://www.pchome.ru)



Разработчик	
3000 A.D.	www.3000ad.com
Издатель	
EBGames	www.ebgames.com

**Системные требования**

Минимум: OS: Win95/98/2000/XP; Процессор: Intel 300/MHz; RAM: 2-3GB (рек. Pentium III 500/ArchiOn); 64/128 (для Windows 2000/XP); Модем: 56K (рек. 128+); Мышь: Microsoft-мышь; Карта: с 16 Мбайт; OSV (рек. 32 Мбайт); 8x CD-ROM (рек. 16x); DirectX 8.0; 500 Мбайт на жестком диске

Разумеется, это мнение справедливо, но лишь отчасти. Все игровые режимы, кроме пресловутого "командирского", страдают то ли от недоделанности, то ли от банального непрофессионализма их авторов. Выпустите местный "псевдо-Oelta Force" отдельной игрой из заставке Фрага С, прозесть с ней несколько часов. Уверен, будет много интеллигентной ругани и мало толку, — BSM в своей "наземной" оболочке настолько далек от флагманов жанра, что дальше просто некуда. Та же ситуация наблюдается и с другими компонентами игры, но отнюдь не речь заходит о чем-либо, не относящемся к командирской тематике, хваления многогранности BSM обрабатывается натуральной ущербностью. Более того, даже карьера пилота мини-кораблей, эта своеобразная

альтернатива "обычным" космосимуляторам, не приносит желаемого удовлетворения. Постоянно воевать наскучивает довольно быстро — динамика сражений даже не пытается дотянуть до высоких стандартов FreeSpace, Independence War 2 или того же X-Tension (X-T), хотя уж чем чем, а баталиями последняя игра похвастаться никогда не могла. И тем не менее в X-T соблюдался некоторый баланс между обилием возможностей и интересностью космических боев. В BSM им, увы, и не пахнет.

И это очень сильно ограничивает поле действий. Споры нет — быть командиром крейсера безумно увлекательно. Заниматься о каждом из своих подчиненных, следить за состоянием корабля, посылать людей на верную смерть или победу, иногда самому принимать участие в сражениях, временно пересев на истребитель, бомбардировать наземные сооружения прямоком с орбиты (звучит шикарно, но исполняется несколько заморочено — слишком много промежуточных действий вроде установки ракеты в пусковой отсек), высаживать десант и заниматься другими интересными вещами... Но обидно. Обидно, что когда пересаживаешься в истребитель, чтобы помочь своим

побыстрее выкарабкаться из трудной ситуации, делаешь это через силу — только потому, что иначе нельзя.

**ПЯТНИСТЫЙ КОСМОС**

О графике в такого рода играх говорить как бы не принято, потому что на все опыты следует один-единственный аргумент: "В Elite графики не было вообще, а зато какая играбельность!". Оспаривать это утверждение можно долго и со вкусом, но проще всего проигнорировать выкрики с мест и заметить, что выглядит Battlecruiser по меньшей мере странно. Снова всплывают аналогии с X — Beyond the Frontier и X-Tension, где с глобальностью проблем как-то не возникало, однако внешний вид не заставлял искать для игры какие-то, пусть даже самые справедливые, оправдания.

Говоря по чести, плохо или посредственно выглядит практически все. Космос плюпают и полон маленьких белых пятен, должных обозначать звезды. Игровые модели довольно схематичны, и если крейсера еще заслужили такое обращение своими гигантскими размерами, то пара десятков полигонов и отсутствие движущихся частей (к примеру, колесу) у всевозможных бронетранспортеров и прочей наземной техники никакому разумному объяснению не поддается.

# СЧАСТЛИВЫЕ УЧУ

ФИО	Адрес	E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и вставив его в наш адрес, 117419, Москва, 2-й Родинский проезд, д. 8 журнал Game EXE, вы можете выиграть ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ! Итерия — комплект Logitech Cordless Desktop Optical и Daxxa Wireless Optical Mouse в комплекте с игрой и ПО от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливые УЧУ"! Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — мартовском (#3 2002) — номере журнала

КУПОН УЧАСТНИКА РОЗЫГРЫША

## CD-RW-рекордер Plextor 24/10/40



В.А. Клименко, г. Москва

Прислать предоставлен компанией "NAK Moscow" дистрибутором российских материалов для печати и компьютерной информации. Тел. (095) 937 7676 Интернет: www.nak.ru E-mail: info@nak.ru Адрес: Москва Лобненский д/в стр.1

## CD-рекордер Yamaha CRW2200E



Ю. Ф. Фролов,  
г. Петрозаводск

Прислать предоставлен компанией "Милан", эксклюзивными дистрибуторами продукции Orico, PCF, игровых компьютеров TrustMaster и CD-RW драйвов TDK. Тел. (098) 795-0696 Интернет: www.milan.ru E-mail: info@milan.ru



"Все перускован-2" (Jewel-Box)  
М.Н. Подкопайко, г. Нижний Новгород  
С.В. Бурко, г. Озёрск Челябинской области  
В.С. Савицкий, г. Красноярск



"Корваны" (Jewel-Box)  
Д.С. Черновик, г. Йошкар-Ола  
И.С. Равин, г. Санкт-Петербург  
С.В. Волков, г. Волгоград



"Машина времечки" (Jewel-Box)  
И.А. Вахрушев, г. Ново-Оленовский район  
А.В. Барин, г. Тихвин Ленинградской области



"Для волшебной" (Jewel-Box)  
М.А. Ануфриев, г. Челябинск  
В.Ю. Кочетков, г. Челябинск  
Е.А. Леснев, г. Ново-Оленовский район  
И.Н. Буров, г. Москва  
И.Ю. Пискина, г. Москва  
А.А. Акимов, г. Хабаровск



Lingvo 6.0 (Jewel-Box)  
М.О. Журавлев, г. Екатеринбург  
В.В. Никольский, г. Москва  
В.В. Шахматов, г. Москва  
О.А. Бородин, г. Москва  
В.А. Прущенко, г. Самары  
Д.В. Мулдашев, г. Смоленск

Как это? Ведь мы же ими управляем, а не празднично любим со стороны!

При этом движок обеспечивает приемлемые fps лишь в космосе, в условиях не слишком больших скоплений кораблей. Когда же действие перемещается на какую-нибудь планету, где, к примеру, льет проливной дождь, количество кадров в секунду снижается раза в два. Справедливости ради стоит отметить, что мало в какой игре вы можете спуститься с орбиты на поверхность планеты (главное — не вляпаться в какое-нибудь болотце) и тут же угодить под местные осадки. Мелочь, а показатель "атмосфера" сразу же повышается на несколько пунктов.

## Мнения об игре

Если вы на самом деле готовы смириться с недостатком атмосферы, необходимо досконально изучить интерфейс и поработать с оковами времени убавившейся геймплея, то знайте, чтобы достичь всевозможности этой игры, нужно всего лишь немного терпения и воображения. Хотя я и не могу от всего сердца порекомендовать BSM поклонникам жанра, все же заведу что если вы приняли этот вызов, то увидите игрового интереса вам обеспечено!" — советует Майкл Парло (Michael Parlo) с сайта PC IGN ([pc.ign.com](http://pc.ign.com), рейтинг игры 7,2/10)

"У Battlecruiser Millennium есть потенциал для того, чтобы стать невероятной игрой, однако ей не хватает для этого некоторой шлифовки и профессионализма в исполнении, которые имеются у прочих космических симуляторов. Вот если бы резко улучшились графика со звуком, то тогда и на интерфейсе со экранами настроек стало бы интересно смотреть, а все игровые режимы по качеству скриншотов бы до фирменного "командирского" — и игра, я уверен, стала бы делом родным для всех поклонников научной фантастики. Увы, в том виде, в котором она предлагается сейчас, только малышки смогут оценить все ее достоинства, тогда как остальные будут замечать лишь недостатки". — совершенно справедливо нападает на BSM оттапленец Джон Брандон (John Brandon) пишущий для сайта Games Design ([www.gamesdesign.co.uk](http://www.gamesdesign.co.uk))

"У этой игры есть несколько плохих черт: вводи посредственной графика убогого звука и переусложненного управления, но вы должны принять это как должное. Никакая другая современная игра не даст такого подлинного ощущения исследования по-настоящему бесконечной вселенной. Если вы играете в основном в FPS, то BSM вам скорее всего, не понравится, потому что ей не хватает того лоска, что присущ играм этого жанра. Однако если вы предпочитаете статистику или симуляторы, тогда не жалеайте — заходите эту игру в список обязательных покупок!" — советует Крайз Веспери (Craig "Talon" Maxwell) с сайта GameSpy ([www.gamespy.com](http://www.gamespy.com)), ставя при этом игре много-то 70%



На второй крейсер отправлена посылка в виде трех ракет, а четвертая уже готова к бою. Управление оружием в BSM, надо заметить, весьма удобно.

## ДВОЙНАЯ КРИТИКА

Судя по западным форумам, которые пришлось изучать ради проникновения в некоторые тайнства игры (да, все описано в мануале, но иногда гораздо проще и полезнее почитать комментарии людей, вляпавшихся во вселенную Battlecruiser по самые уши), писать рецензию на BSM в большинстве случаев опасно для жизни. Господин Смарт (или кто-то из наиболее преданных его поклонников) берет несчастного рецензента в оборот и не оставляет камня на камне от его текста. Как правило, отпущенные (выставившие рейтинг ниже 3,5 баллов по пятибалльной шкале) обвиняются в невнимательном чтении мануала, излишней требовательности к графическому и звуковому оформлению, зазудному нытью по поводу многочисленных ошибок, заурядной продажности и прочих грехов. Незавидная, конечно, перспектива.

И хотя я в какой-то мере разделяю обиду Смарта и Ко. на человека, который, к примеру, не смог подготовить истребитель к полету, этого самого неумеху я тоже отлично понимаю: согласитесь, нужно очень сильно постараться, чтобы люди путались в твоей игре будто это и не игра вовсе, а система дифференциальных уравнений.

Battlecruiser Millennium оказался крайне тяжеловесным и неуклюжим проектом, и если вы действительно хотите в нем разобраться, с этим фактом придется смириться. Я же, вдоволь наигравшись и намучавшись, не получаю одновременно с этим достаточно положительных эмоций, ставлю BSM довольно высокую оценку (прошу считать ее действительной только для версии 1.00.03 и выше), хотя совершенно не уверен, что прописишь в этой вселенной надолго. **БЭ**

До цели еще ехать и ехать. Долго и скучно. Примечательно, что понятие "компрессия времени" в BSM отсутствует напрочь. Дерек Смарт утверждает, что наведение подобной функции а) губительно отразилось бы на атмосфере игры, б) повредило бы нормальному функционированию AI. Я тоже умею ТАК справляться.



# TRAINZ

[www.buran.com/trainz](http://www.buran.com/trainz)

## РЕЙТИНГ

Сложность	низкая
Графика	4,5
Сюжет	2
Музыка	3
Звук	3,7
Управление	3,7

# 3,7

## ИНТЕРЕСНО

Симулятор игрушечной железной дороги с реалистичными моделями локомотивов и главных вокзалов, 3D-пейзажами коуру вокзалов Великобритании, 3D-версии железнодорожной сети Trainz торжественно украшены узором орнамента из коллекционных миниатюрных паровозов.

Симулятор игрушечной железной дороги



Время, в течение которого игра, покрывающая, гнездилась на жестком диске, ВПС провел в опасениях: Trainz легко могла оказаться клоном MS Train Simulator, а от этой конкретной забавы может получить удовольствие только святой человек Олег Михайлович Хажинский. Пустое купе, за окном подозрительно напоминающие дальнее Подмосковье пейзажи, пахнет чьей-то прогорклой колбасой. Симулятор поезда?.. Симулятор суицидальной депрессии! Летайте лучше самолетами British Airways.

# МЕТРОЛЕНД

Андрей Ом

**Н**о подложина кликов (при этом важно понимать, что Trainz относится к типу игр, не имеющих в главном меню опции New Game) — и вы проваливаетесь в Метроленд. Превосходная иллюстрация к Джулиану Барнсу (Julian Barnes), чье имя, наверное, мне скоро запретят употреблять под страхом денежного штрафа, как это уже приключилось с П.: "Терминник Килберна, унылые, затерянные станции между Бейкер-Стрит и Финчли-роуд, похожие на дикие степи игровые площадки на Нортвик-парк, депо на Нисден, застывшие лица пассажиров в окнах скоростных поездов до Мерилеборна. Было во всем этом что-то значимое, осязаемое. Что-то такое, что обостряло все чувства".

## АВСТРАЛИЯ, АВСТРАЛИЯ

Aurap, пять лет назад родившая Dark Reign, не скрывает, что при заведении Trainz целилась в кошелек коллекционеров игрушечных паровозиков — общины значительно более многочисленной и сплоченной, чем вы думаете. Отсюда раздел My Collection в меню: около сотни трех-

мерных паровозиков и вагончиков (несмотря на соблюдение игровой масштаба 1:1, уменьшительно-ласкательные суффиксы от этих слов отодвигать невозможно), вокруг каждого из которых можно облететь на брейчере и полюбоваться артистично выскикивающими из-за углов экрана тактико-техническими характеристиками. У меня есть некоторое подозрение, что для многих фанатичных предстателей целевой аудитории игра Trainz на этом и закончится. Ничего личного — я, например, в таких случаях пользуюсь альбомом Star Wars: Guide to Imperial Spaceships.

Игра ни на чем не настаивает: к французской выделки локомотиву позволено прицепить рефрижератор Австралийского рефрижераторостроительного завода, доукомплектовать состав вагоном лондонской Victoria Line и отправить получившегося жедоринтерационалиста в Пенсильванию. Никаких сценариев и обязательных к исполнению целей нет, все трассы замкнуты в небольшие по площади кольца, — проводит шесть часов реального времени, везя пассажиров из Киото в Осаку, не придется. На всех плоских поверхностях Trainz симпатичными чернилами выведены огромные буквы: НЕОБРЕМЕНИТЕЛЬНОЕ СЕМЕЙНОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ. Управлять локомотивом значительно легче, чем среднестатистической микроволновой печью, при этом кабина машиниста выполняет декоративные функции: ни одна кнопка не работает, мы смотрим сквозь амбразуру строго перед собой. Важнейший инструмент здесь — рукоятка, дернув за

которую, вы услышите паровозный рев. Вам ведь всегда безотчетно этого хотелось, верно? В вагоны, к сожалению, заходить нельзя, но я уверен, что каждый из них снабжен симулятором стоп-крана, который разрешается безнаказанно рвануть.

## СИМАКСЕНЕНКО

Самым недвусмысленным образом Aurap поощряет ремесленничество: в комплект поставки игры входят ровно три готовые трассы некрупных размеров (условные Австралия, Англия-Англия и США), остальное предлагается собрать самому из подручных средств, для наковывания целей на диск с Trainz даже содержится специальный plug-in для 3D Studio Max. Девелоперы уверяют, что называть то, что лежит в коробке, "финальной версией" было бы страшной ошибкой разведчика: на самом деле это starter's kit, как в Warhammer. Все остальное — в виде expansion packs за дополнительные деньги и с сайта Aurap бесплатно.

Симулятором поезда, таким образом, игра только даявольски прикидывается, будучи на самом деле симулятором вида за окном. Engine позволяет манипулировать ландшафтом с легкостью неимоверной, назначать ему любую погоду и время суток, прокапывать реки и строить мосты, — фактически, теперь я почти уверен, что все до единой трехмерные RTS, чьи اتاقы мы отбивали в позাপролом году, собраны на движке Trainz. Обратите также внимание на функцию Place Camera: расположив пару десятков камер в нужных ракурсах и включив потом

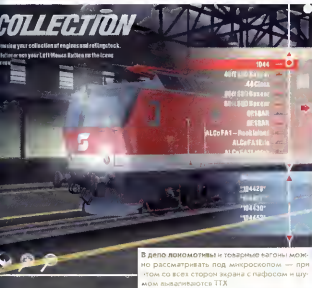
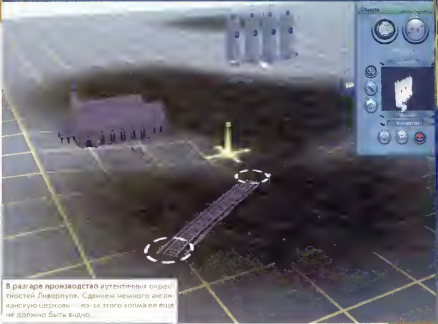
## Мнение об игре

Бретт Тодд, соавторчик GameSpot ([www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)) немного надрезал аудиорекламу этой игры: "Звук очень добротный и насыщенный, хотя, в целом, причина для не (лишь) хорошей, а хорошей работы на станции) не слыши почти постоянно. Хотелось бы, чтобы в дальнейших версиях Aurap озабочились звуковой атмосферой происходящего".

Управление поездом производится посредством элемента интерфейса, подпадающего под определение «дюдодж»



В разгаре производства аутентичных окрестностей Ливерпуля. Сдвинем немного английскую церковь — из-за этого колонна ее еще не должна быть видна.



При въезде в туннель игра насильно усаживает нас в кабину машиниста. Как видим, в современных моделях гудеть нечем. Возмущен тельно



Пейзажу недостает одного объяснительного элемента: поминц старух и усауных мужиков с сомнительным пивом и расставшим морозным наперевес.



Единственный активный элемент в кабине — висающая в центре ручка, вытаскивающая так сказать, пар в свисток



## Разработчики об игре

Грег Лэйн (Greg Lane), исполнительный директор Aural, обращается с открытым письмом к перевозчикам: "Наше расписание на ближайшее время выглядит следующим образом: на далее как 16 января мы закончим работу над Service Pack 1, куда среди прочего войдет полностью переработанная поддержка DirectX, после чего сразу займемся производством Service Pack 2. Затем нас ждет непростой край работы над Yardmaster Addon". Как видите, Aural достигла замечательного мастерства в придумывании себе всяких дел на ближайшее будущее.

опцию Tracking View, вы получите форменный рекламный ролик МПС в том виде, каким бы его снял оператор Данте Спинотти (Dante Spinotti). Страшно красиво. Очень динамично. Какой там Мак Раун. После такого — только побраться ноголо опасной бритвой, выбросить компьютер и внять предложению гулково голоса, вещающего в метро об открытых вакансиях помощника машиниста.

## МОСКВА-МАХАЧКАЛА

В первом аддоне, запланированном Aural к выходу весной, ожидается опция Yardmaster, имеющая еще меньше отношения к собственно перевозоводению, чем все вышеописанное: так, можно будет прокладывать автодороги и задавать маршруты ездящих по ним автомобилей. Локомотивы научатся ломаться, что станет поводом к возведению ремонтных депо. Появятся паровозики родом из XIX века и ранее, а также "regional expansions", включающие Восточную Европу. Будет экономический блок Trainz Boss. Намечен симулятор диспетчера Trainz Dispatcher. Aural не успокоится, пока вся свободная от Windows поверхность вашего жесткого диска, сколько бы гигабайтов в ней ни было, не окажется погребенной под горами паровозиков.

К сожалению, об опции, позволяющей закладывать в модель локомотива петарду и, затаив дыхание, ждать, что будет, пользователям придется побеспокоиться самостоятельно. Жаль — мне всегда хотелось этого почти так же, как рвануть на полном ходу стоп-кран. **SE**

### Разработчик

Aural [www.aural.com](http://www.aural.com)

### Издатель

Strategy First [www.strategyfirst.com](http://www.strategyfirst.com)

### Системные требования

Windows 98/2000/ME/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 733), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-адаптер с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM







CREATIVE 3D BLASTER  
GEFORCE3 TITANIUM 500



CREATIVE 3D BLASTER  
GEFORCE3 TITANIUM 200



ASUS V8200 T2



## ТАРИФ ЛОКАЛЬНЫЙ

ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

“Компьютер, не подключенный к сети, это меньше, чем полкомпьютера”, — вспомнил Василий Иванович старую истину, когда в его доме в очередной раз выключили электричество.

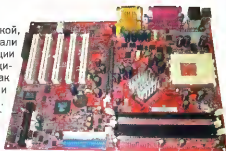
Стр. 116



## ЕСТЬ ЛИ СИЛА?

НИКОЛАЙ РАДОВСКИЙ

Сегодня у нас раунду с железкой, которую, слгатывая слону, ждали все истые поклонники корпорации AMD. Если верить спецификациям, она должна полюбиться как искушенным дефматчерам, так и непритязательным экономам. Она дружит со всеми XP, может ослеплять 3D-графикой и оглушать 3D-звуком...



Стр. 118

## ТИТАНОВЫЕ СТРЕЛЫ

НИКОЛАЙ РАДОВСКИЙ

Прошлой осенью корпорация nVidia обновила линейку своих чипсетов, выпустив GPU серии Titanium. Сегодня под нашими микроскопами пятерка “титановых” 3D-ускорителей от ASUS и Creative.

Стр. 122





# ТАРИФ ЛОКАЛЬНЫЙ

Дмитрий ЛАПТЕВ

"Компьютер, не подключенный к сети, это меньше, чем полкомпьютера", — вспомнил Василий Иванович старую истину, когда в его доме в очередной раз выключили электричество.

Если вам никогда не приходилось тянуть локальную сеть, очень рекомендую познакомиться. Как минимум, получите незабываемые впечатления. Я же тут задался вопросом: почему ныне локальная сеть и чем грозит ее установка?

Но есть ли смысл озадачиваться выбором? Компоненты для старого доброго Ethernet<sup>®</sup> а стоят как никогда дешево, и позволяют себе классическую сетку может всякий. Между тем есть целый класс альтернативных технологий со своими достоинствами: общий и самый заметный плюс — отсутствие необходимости тянуть новые кабели. На практике свою состоятельность доказали две разновидности подобных технологий, это:

## HOMEPLNA 2.0...

Home Phoneline Networking Alliance, как ясно из названия, предлагает строить домашнюю сеть на основе внутренней телефонной проводки. Установленные в компьютерах адаптеры просто подключаются к стандартным телефонным розеткам (па-

раллельно аналоговым телефонам, модемам и факсам, насколько им не мешая). Максимальное расстояние по кабелю между крайними компьютерами — 350 м, паспортная пропускная способность 10 Мбит/с делится между всеми компьютерами в сети, которых может быть до 32-х.

На практике допускаются всяческие вольности с проводящей средой, к примеру, вместо телефонной можно подключиться к радиотрансляционной сети. Полезная возможность, если учесть, что телефонная проводка "заканчивается" в распределительном щитке и, следовательно, объединять компьютеры можно только в пределах одной квартиры (офиса), а РТС обычно разведена по всем квартирам. Придется только озаботиться установкой соответствующих розеток, а еще неплохо бы перед окончательным выбором испытать связь, хотя бы из двух самых дальних точек будущей сети. HomePNA 2.0 умеет снижать скорость, если лимит расстояния превышен или кабель оказался неподходящим, оставаясь работоспособным в самых невыгодных условиях, но все-таки лучше в этом самостоятельно убедиться. Чуда, конечно, не произойдет, если на линии есть развязывающие трансформаторы или иные места, где кабель физически прерывается.

Бюджет сети будет складываться только из стоимости адаптеров, кои бывают внутренними PCI (\$50) и внешними USB (\$130). В продаже встречаются компоненты практически только от D-Link, все они строятся на хорошо себя зарекомендовавшем наборе от Broadcom. Современные чип-

сеты для материнских плат поддерживают HomePNA в своем южном мосту, и особо одаренные материнские платы уже комплектуются соответствующей "обвязкой" и разъемами, хотя сам я видел только одну такую плату (Ascor на iB15-м чипсете). Единственное опциональное оборудование, которое можно прикупить к такой сети, — конвертер для сопряжения с сетью Ethernet.

Все вышесказанное не относится к версии HomePNA 1.0, ее предел — всего-то 1 Мбит/с, что заставляет усложнять сеть и использовать коммутатор (тогда этот мегабит в секунду хотя бы не делится на всех, а достается каждой паре компьютеров). Кроме того, здесь не предусмотрено никаких средств для адаптации сети к условиям конкретной линии, и, желая достичь максимальной скорости, мощностные передатчиков приходится регулировать вручную. Иными словами, не советую.

## ...И RADIOETHERNET

Сети, соответствующие стандарту IEEE 802.11b, чаще всего называют такими красивыми словами, как RadioLAN, WaveLAN и проч. Работают они в радиочастотном диапазоне 2,4 ГГц и в зависимости от условий связи выбирают скорость из ряда: 10/5,5/2/1 Мбит/с; сеть, построенная по этому стандарту, может состоять максимум из 128 компьютеров. На максимальной скорости и открытом пространстве связь возможна на расстоянии до 100-160 метров, начинка железобетонного здания сокращает его до 15-30 м. То есть для домашней сети — в самый раз, а при необходимости можно охватить и отдельные желающие из соседних домов. Обычным и самым дешевым вариантом является работа сети в режиме peer-to-peer, тогда каждый компьютер играет роль транслятора и обеспечивает связь между собой остальных узлов, попавших в его



Сетевая карта не видно, но нижний кабель — ее.

"поле зрения". Таким образом отпадает необходимость в базовой станции, а сеть может быть довольно-таки протяженной, поскольку каждому компьютеру достаточно видеть лишь нескольких своих соседей.

Стоимость. Низкой ее пока назвать трудно — самые дешевые радиокарты стоят от \$100, причем большинство из них выпускается в версии PC-card, естественной для ноутбуков (а парочка ноутбуков в такой сети просто обязана быть, на их примере беспроводное преимущество радиосети всего заметнее). К настольному же компьютеру придется докупать еще и конвертер PC-card — PCI (еще \$50). "Аксессуаров" для RadioEthernet существует множество — от внешних антенн для повышения дальности связи карт к дорогим базовым станциям, играющим роль центрального коммутатора, до целых комплексов для организации связи "точка-точка" на расстояние до 25 км.

Картину портит лишь народное предубеждение против лишних источников электромагнитного излучения, пусть даже абсолютно безвредных в теории. Многие люди стараются свести их число к минимуму, хотя бы в домашних условиях, и в не стал бы категорически их критиковать.

## "ПРОСТО" ETHERNET

А чем перед новыми технологиями может похвастаться вездесущий традиционный Ethernet? Да вот что бы цены: от \$3 за полноценную сетевую карту с автовыбором между 10 и 100 Мбит/с в зависимости от того, поддерживается ли Fast Ethernet остальными компонентами сети или нет. Подключение же большинства ноутбуков обойдется и вовсе бесплатно — розетка RJ-45 для них почти обязательный атрибут. Разумеется, потребуются еще и кабель, и разъемы, и концентратор, но больше \$15 в расчете на один компьютер они не добавят даже в самом неблагоприятном случае (когда ПК находится на максимально возможном расстоянии от концентратора).

Таким образом, если нет проблем с протяжкой кабелей — традиционная сеть была и остается отличным выбором; если же проблемы такие есть — судовладельцам рекомендуем описанный выше HomePNA, решение стоящее, со временем явно готовящееся стать "номером первым", и не только для домашних сетей. Пользователей же, ценящих в первую очередь мобильность, точно не разочаруют теперешние реализации RadioEthernet (высокая цена — единственный объективный их недостаток).

Толстые учебники по сетевым делам предпочитают, выбрав Ethernet, предаваться раздумьям: какую именно топологию выбрать? Шинную, когда компьютеры соединяются в цепочку коаксиальным кабелем, или типа "звезда", состоящую из концентратора или коммутатора и тянущихся от последнего к каждому компьютеру отрезков "витой пары"?

Если честно, особой пищи для размышлений тут нет. В современной сети коаксиал годится лишь для привязки концентратора, удаленных на недосягаемое для витой пары расстояние — свыше 100 м (позволяет до 185 м, и даже чуть больше). К тому же он лучше приспособлен к уличным условиям, поэтому сможет подкочить к вашей домашней сети отдельно взятого энтузиаста из соседнего дома. Но всю сеть строить на коаксиальном кабеле для этого не придется, концентраторы с дополнительными BNC-разъемом все еще выпускаются (например, хорошо подойдут недорогие V/16 портовые от Elite, стоящие \$25/\$45). Иногда бывает выгодно поставить несколько концентраторов поближе к местам, где сосредоточены компьютеры, и объединить их через BNC-порты все тем же коаксиалом.

Классическую же шинную сеть строить сейчас нелогично, слишком уж малоприятен процесс поддержания ее в рабочем состоянии. Отказ любого компонента (сегмента кабеля, T-коннекторов, через которые эти сегменты объединяются в сеть, и т.п.) приводит к отказу всей сети, и установить виновника бывает непросто. Но говорю уж о том, что Fast Ethernet в такой сети не живет, а запас на будущее всегда полезно иметь: помнить в будущем концентратор или сетевые карты — это куда ни шло, но чтобы всю кабельную систему?! Увольте.

## ISDN, XDSL, КАБЕЛЬНЫЙ МОДЕМ...

Сразу же (а вернее сказать — в первую очередь) решения потребует вопрос о доступе из будущей локальной сети в Интернет. Здесь советовать что-либо бессмысленно, даже в Москве едва ли найдется много мест, где реально доступно больше одной альтернативы традиционному модему. А там, где такое изобилие есть, решить вопрос проще всего делением стоимости сер-



Comex MicroHub/8 TP1008C — типичный "домашний" Ethernet-хаб.

виса на число пользователей и прямым их опросом на тему "согласны ли они выкладывать ежемесячно по N долларов за Интернет-блага". Технически для 25-30 пользователей достаточно канала в 128 Кбит/с, хотя аппетиты у всех бывают разные и РЕАЛЬНУЮ потребность можно определить только на практике (большинство сервисов построены так, что расширить канал можно без каких-либо изменений в железе и проводке, — исключительно "программно", разумеется, синхронно с увеличением абонентской платы).

Единственный универсальный и скоростной способ доступа, который иногда хотелось бы упомянуть, — гибридный из спутникового канала и традиционного модема. "Тарелка" обеспечивает входящий трафик (он многократно больше исходящего в обычном режиме — просмотр страниц, скачивание файлов и т.п.), а исходящий и собственно связь со спутниковым провайдером обеспечиваются рядовым модемом и любым обычным провайдером. Платить в таком случае приходится сразу двум компаниям-провайдерам, но иногда это оказывается самым дешевым способом получить 250-400 Кбит/с без ограничения трафика (или же с ограничением, но на уровне нескольких Гбайт/месяц).

Впрочем, прискрывая кончина компании "НТВ-Интернет", представлявшая такую услугу по всей стране, с трудом позволяя теперь рекомендовать этот сервис одиночным пользователям; организованным же группам сетевых энтузиастов рекомендую [www.eurogonline.com](http://www.eurogonline.com) и [www.starspreader.by](http://www.starspreader.by) (на самом деле таких сервисов много больше, поскольку Россию захватывают даже чисто европейские спутники, — вот только "тарелку" придется поставить чуть большего диаметра).

До встречи в следующем номере — где мы поговорим о прокладке домашней сети и ее настройках.

(Окончание следует.)

# ЕСТЬ ЛИ СИЛА?

Николай РАДОВСКИЙ

Сегодня у нас randevу с железкой, которую, сглатывая сплону, ждали все истые поклонники корпорации AMD. Если верить спецификациям, она должна полюбить как искушенным дефматчерам, так и неприятелям экономам. Она дружит со всеми XP, может ослеплять 3D-графикой и оглушать 3D-звуком...

**В**стречайте, MSI K7N420 Pro — первая материнская плата на знаменитом nForce 4200!

## КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Подопытная тестировалась в связке с процессором AMD Athlon XP 1800+, одним 256-мегабайтным и парой 128-мегабайтных модулей PC2100 SDRAM, жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A, а также видеоадаптерами ASUS V8200 (nvidia GeForce3) и ASUS V7100 Pro (nvidia GeForce2 MX400). Для сравнения приведены результаты, показанные платой Soltek SL-75DRV2 (чипсет VIA KT266A), укомплектованной тем же 256-мегабайтным модулем PC2100 DDR. Параметры CMOS Setup всех систем настраивались таким образом, чтобы достичь максимальной производительности.

Все тесты запускались в венгерской версии Windows 98 SE, облагороженной DirectX 8.1 и новейшими патчами, — дабы материнская плата работала лучше некуда.

Для оценки производительности систем использовались игры Quake 3: Arena v1.17, Unreal Tournament v4.36, Giants: Citizen Kabuto v1.396 и Serious Sam v1.02. Все игровые тесты запускались в разрешении 800х600 High Color при отключенной синхронизации с VSYNC и кадровой частоте 60 Гц.

Пропускная способность системной памяти оценивалась с помощью утилиты SiSoft Sandra 2002. Этот тест существенно обновлен, поэтому, заранее предупреждаем, его результаты некорректно сравнивать с данными Sandra 2001, использованной нами прежде.

## MSI K7N420 PRO

Цена	\$165
Формат платы	ATX
Чипсет	nvidia nForce 4200
Разъем процессора	Socket A
Количество слотов расширения GDD	3 DDR SDRAM
Количество слотов расширения AGP/PCI/CNR/ACB	1/5/0/1
Количество слотов USB (в комплекте/опциональных)	4/8
Тактовые частоты	
системной шины (МГц)	100-167, с шагом 2 МГц
Слот AGP	AGP Pro 4X
Встроенная звуковая плата	
Встроенный сетевой адаптер	Есть
Встроенный интерфейс IDE	Два канала Ultra ATA/100
Версия BIOS	7.0

## ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

# 3

Плата поставляется в живописной коробке, украшенной футуристическим мотто... извините, чоплером. Внутри упаковки, кроме виновницы торжества, пряталась: Ultra ATA/100-совместимый IDE- и дисководный шлейфы, планка D-Bracket с двумя портами USB и диагностическими светодиодами, планка с RCA-разъемом цифрового выхода S/P-DIF, руководство пользователя (составленное, как водится, на чужом, но уже слегка понимаемом, языке), компакт-диск с драйверами и наклейка на корпус с логотипом MSI.

## ПЕРВАЯ КРОВЬ

Проблемы начались еще при установке операционной системы. Как водит-

ся, большинство железок тестируется нами под Windows 98 SE. Эта замечательная ОС уже немолода, тем не менее она отличается прекрасной совместимостью с играми и не перегружена избыточными функциями. Попытки скормить ей драйверы, поставляемые в комплекте с платой, успехом не увенчались (на сайте nvidia признаки поддержки nForce на тот момент отсутствовали). Инсталлятор напрочь отказывался общаться с любой ОС, отличной от Windows ME. Опыты по воскурению драйверов вручную, когда мы с ассистентом подсунили операционные inf-файлы, тоже потерпели фиаско: покоробленные таким надругательством "Окошки" падали на каждом шагу. В итоге мы протестировали K7N420 Pro под Windows ME, но на этом приключения не закончились. За несколько дней до выноса номера в печать nvidia выложила на свой сайт четыре комплекта обновленных драйверов nForce под различные версии Windows (98 SE, ME, 2000 и XP), прозванных за что-то "унифицированными" (unified). Для чистоты экспериментирования пришлось повторить.

## ДИЗАЙН

Согласно последней моде, текстолит K7N420 Pro выкрашен в ярко-красный цвет. К дизайну платы возникло ровно две претензии. Во-первых, неудачно расположен разъем дисководного интерфейса, развернутый на 90 градусов и задвинутый к левому краю платы. Во-вторых, крайне неуместен разъем для подключения блока питания, втиснутый между гнездами USB и конденсаторами, регулирующими напряжение ЦП. Подключить вилок от БП к этой плате еще можно, но вынимать ее без помощи отвертки очень неудобно.

K7N420 Pro оснащена встроенным контроллером 10/100-мегабитных сетей Ethernet, разъем для подключения витой пары к которому расположен над портами USB. Место внешнего разъема второго COM-порта занял SVGA-коннектор интегрированного 3D-ускорителя. На плате предусмотрена гребенка для под-

ключения планки с разъемом второго COM, но сама планка в комплект почему-то не входит. Мы, конечно, понимаем, что последовательные порты давно стали атавизмом и рудиментом, но одного COM запроса может не хватить для подключения внешнего модема, графического планшета, интерфейса к сотовым телефонам и прочего полезного железа, не успевшего подружиться с USB.

#### УСТАНОВКА

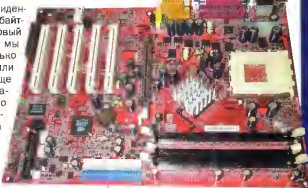
Процесс установки K7N420 Pro отнял непривычно много времени. Проблемы возникли с установкой модулей DDR. Известно, что nForce 420 стал первым чипсетом для настольных ПК, поддерживающим двухканальную конфигурацию DDR SDRAM. Фактически его северный мост (IGP) оснащен двумя независимыми контроллерами ОЗУ, каждый из которых общается с памятью по собственной шине. К несомненным достоинствам такой конфигурации стоит отнести удвоенную пропускную способность ОЗУ (по сути шина памяти становится 128-битной, поскольку два контроллера могут прокатать вдвое больше данных, чем один). Минусами двухканальной системы памяти являются дороговизна самого чипсета и дорогостоящих на нем плат, а также необходимость устанавливать модули памяти парами. Строго говоря, nForce может работать и с нечетным количеством модулей, однако доступ к части (при использовании трех модулей) или всей (при использовании только одного DIMM) памяти в этом случае будет только 64-разрядным. Чипсет трудится в полную силу лишь с парой DDR DIMM одного объема (желательно также, чтобы сами модули были одинаковыми).

Установив два идентичных 128-мегабайтных модуля в первый и второй слоты, мы провели несколько тестов и получили обескураживающе низкие результаты: K7N420 Pro работала медленнее, чем платы на KT133A, укомплектованные PC133 SDRAM! Опытным путем удалось выяснить, что устанавливать память во второй слот платы не стоит, иначе пропускная способность ОЗУ падает в полтора раза. Позже, в самом хвосте руководства пользователя мы нашли таблицу с перечнем возможных конфигураций памяти. Если ей верить, модули DIMM необходимо устанавливать в следующем неочевидном порядке: слот 1, слот 3 и только затем слот 2. Наш опыт, однако, подсказывает, что забивать памятью второй слот вообще не следует.

CMOS Setup платы содержит минимум настроек. Например, из задержек памяти разрешено изменить только латентность CAS (CAS latency). Отсутствует возможность смены множителя ЦП, разрешено менять лишь его вольтаж. Список поддерживаемых частот FSB также ограничен. Так что K7N420 Pro, к сожалению, трудно рекомендовать оверклокерам. На сайте MSI мы обнаружили BIOS более свежей версии 2.1, позволяющий, среди прочего, настраивать множитель процессора. Смутило только предостережение о том, что откат к оригинальной версии 2.0 после установки 2.1 нежелателен (при прошивке второй версии BIOS поверх 2.1

можно запортить BIOS и вывести плату из строя). Проблема настолько серьезная, что MSI обещает выслать микросхему Flash-ПЗУ с корректным BIOS всем пострадавшим.

Возникает резонный вопрос: зачем



MSI K7N420 Pro

менять свежую версию BIOS на заведомо устаревшую? А вот зачем: по имеющимся на данный момент версиям 2.1 оказалась нестабильной, поэтому многие пользователи решили вернуться к 2.0, на чем и погорели. В общем, мы не решились устанавливать версию 2.1, о чем до сих пор жалею.

Еще одно чудное открытие подарил нам ЧaBo (FAQ) по K7N420 Pro, вывешенный на сайте MSI. В нем сообщается, что плата не поддерживает Windows NT 4.0 (!) и Linux (!!!) из-за несовместимости nForce с APM (интерфейс расширенного управления питанием). Признаться, до сих пор мы не подозревали, что NT и уж тем более Linux не могут жить без APM. Тем не менее мы вполне доверяем информации MSI, памятуя о Windows 98 SE, без драйверов nForce периодически зависавшей даже в VGA-режиме. Бесспорно, NT 4.0 и Linux трудно рекомендовать любителям игр. Но, покупая материнскую плату, хочется быть уверенным, что она уживается с любой, пусть даже самой дряхлой и экзотической, ОС для PC. Есть подозрения, что K7N420 Pro несовместима также с традиционной Windows 98 (pro Windows 95 лучше даже и не вспоминать). По крайней мере драйверов для этой системы Nvidia не распространяет. Жаль, но приобретать "маму", дружную только с последними версиями Windows, на наш взгляд, опрометчиво.

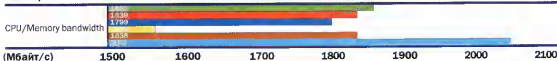
#### СОБСТВЕННО ТЕСТЫ

Производительность K7N420 Pro мы изучали в нескольких конфигу-

#### MSI K7N420 Pro

- Видеоадаптер: GeForce3, память: 2x128 Мбайт
- Видеоадаптер: GeForce3, память: 256 Мбайт
- Видеоадаптер: встроенный, память: 2x128 Мбайт
- Видеоадаптер: встроенный, память: 256 Мбайт
- Видеоадаптер: Mx400, память: 256 Мбайт
- Sotek SL-750RV2
- Видеоадаптер: GeForce3, память: 256 Мбайт

Таблица 1





рациях. 8 первую очередь нас интересовала эффективность двухканального контроллера памяти. Поскольку ни один конкурент nForce 420 не может похвастаться подобной возможностью, этот чипсет претендует на звание самого быстрого комплекта системной логики для Athlon. Для того чтобы оценить эффективность дополнительного канала ОЗУ, мы протестировали K7N420 Pro, укомплектованную как двумя 128-мегабайтными, так и одним 256-мегабайтным модулями DDR. При этом на плату был установлен внешний 3D-ускоритель ASUS V8200 (GeForce3), поскольку интегрированный акселератор при работе часто обращается к системной памяти, снижая ее эффективную пропускную способность. Результаты тестов нас огорчили. При использовании внешнего 3D-ускорителя второй канал памяти, к сожалению, абсолютно бесполезен. В этой конфигурации системная шина не успевает передать данные, поставляемые двумя контроллерами ОЗУ. Показательно, что nForce 420, даже вооруженный двумя каналами DDR, остался от платы на KT266E во всех наших тестах. Таким образом, титул самого мощного чипсета для Athlon детищу nvidia, увы, не грозит.

Хорошо, быть может, nForce станет отличным интегрированным решением для стесненных в средствах игроков? Давайте проверим. Сравнить встроенный ускоритель с GeForce3 было бы некорректно — это бойцы принципиально разных весовых категорий. Поэтому в соперники мы выбрали GeForce2 MX400 (он близок к интегрированному графическому ядру по характеристикам). Жаль, что результат опять оказался не в пользу nForce. При работе одного канала памяти (то есть при установке одного 256-мегабайтного модуля DDR) производительность встроенного ускорителя упала до совершенно беспардонных величин. Например, в Serious Sam детище nvidia не смогло выдать минимально приемлемые 30 fps даже в разрешении 800x600 High Color. Подобных "скоростей" мы не встречали со времен TNT2. Очевидно, что один канал DDR не успевает одновременно кормить данными и процессор, и 3D-ускоритель. При использовании обоих каналов (после установки двух 128-мегабайтных модулей DDR) системе немного полегало, и fps в конкретном "Сэме" едва не достигли 40. Впрочем, даже в такой конфигурации nForce довольно сильно отставал от

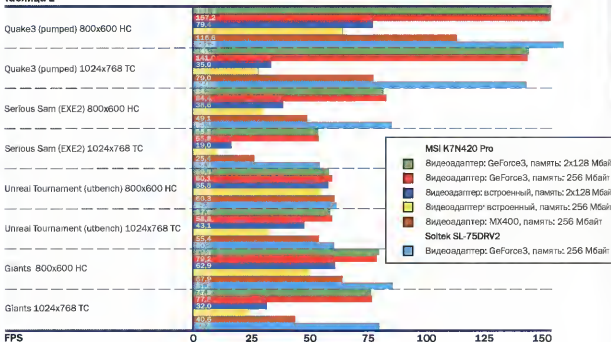
MX400. Так что производительность встроенного "3D-ускорителя" соответствует не вчерашнему, а скорее позавчерашнему дню. Современные игры он еле тянет даже в минимально приемлемом разрешении 800x600 High Color.

Несколько слов о качестве 2D-изображения. Мы отметили некоторое "замыливание" картинки в разрешениях от 1280x1024 85 Гц. Впрочем, владельцев систем со встроенной графикой, редко использующих мониторы с диагональю выше 17", такое качество должно удовлетворить.

#### КОЕ-ЧТО О ЗВУКЕ

Перейдем к звуку. Согласно пресс-релизам nvidia, в южный мост nForce (MCP) встроен мощный акселератор 3D-звука, названный APU (Audio Processing Unit). Этот программируемый DSP поддерживает едва ли не все функции обработки звука (в частности, он совместим с EAX), ускоряет до 64 источников 3D-звука одновременно (даже Audigy обрабатывает не более 32-х) и работает со всеми мыслимыми типами акустики (наушники, стерео, 4- и 5.1-канальные AC). Более того, APU остается единственным ускорителем, умеющим на лету кодировать 5.1-канальный звук в

Таблица 2



формат Dolby Digital. В общем, маня небесная.

По зрелому размышлению, правда, понимаешь, что большинству владельцев ПК закодированный в Dolby Digital звук попросту не нужен, ведь для его воспроизведения необходим внешний декодер. Все многоканальные акустические системы для PC оснащены кучей аналоговых входов, и передавать на них закодированный в Dolby Digital цифровой сигнал, как правило, нет нужды (к тому же многие из них вообще не имеют декодеров). Другое дело — бытовые AV-усилители. Эти монстры, как правило, снабжены аналоговыми входами только для пары фронтальных каналов. Передать на них полноценный 5.1-канальный звук можно лишь закодировав его в Dolby Digital. Правда, эти усилители и подключенная к ним акустика в большинстве случаев находятся рядом с телевизором, а не компьютером. Так что для игровых приставок типа Xbox возможность кодирования мультканального звука в Dolby Digital действительно важна, но персональные компьютеры, на наш взгляд, вполне могут прожить без нее.

Как уже отмечалось выше, K7N420 Pro комплектуется платкой с внешним выходом S/P-DIF. Жаль, что входы этого интерфейса (как внутренние, так и внешние) на плате отсутствуют ничтожно, поэтому подключить к ней цифровой аудиовыход CD-ROM- или DVD-привода невозможно. Впрочем, это не самое обидное. Гораздо хуже, что плата имеет лишь двухканальный аналоговый выход. То есть nForce способна работать с 5.1-канальной акустикой, но непосредственно к K7N420 Pro можно подключить только пару колонок или наушники. Этим варварским способом MSI сэкономила на дополнительных кодеках. Поэтому ни о каком серьезном 3D-звуке, услышать который можно минимум на четырех независимых колонках, речи не идет. Справедливости ради отметим, что MSI выпускает плату для слота CNR, оснащенную парой дополнительных линейных выходов на тыловые колонки, центр и сабвуфер. Жаль, что места ее обитания нам неизвестно (стыдно признаться, мы вообще ни разу не встречали в продаже платы для CNR, AMR или ACR).

Прослушивание стереозвука оставило хорошие впечатления. Шумы на линейном выходе не

были слышны даже при подключении качественных наушников (Sony MDR-CD1000), а любимые MP3 и WAV звучали чисто и достойно. Мы лишь отметили некоторую жесткость и нехватку прозрачности звука, но эти нюансы можно заметить лишь в очень приличных наушниках. В общем, с воспроизведением плоского звука плата справилась успешно.

Жаль, что в 3D-играх ей прозвучать не удалось. Мы проверили K7N420 Pro в Drakap и Soldier of Fortune. Эти игры выбраны неслучайно: они отличаются высокими требованиями к аудиоподсистеме, и при наличии проблем совместности сбоят в первую очередь. К сожалению, nForce не смогла правильно озвучить ни ту, ни другую. "Солдат удачи" зависал сразу после включения EAX, а в Drakap не воспроизводилась добрая половина источников звука. Проблемы возникали даже в синтетическом тесте Audio WinBench. Впрочем, стоит отметить, что K7N420 Pro хорошо справилась с позиционированием 3D-звука на стереоколонках и в наушниках. Жаль, что это достоинство ничтожно убивается нестабильностью драйверов.

#### ИТОГД

Подобьем баланс. В тексте этого обзора Word-поисковик нашел 10 вхождений термина "жаль" и одноназванных слов. Многовато для одного продукта. Диагноз суров: пациент жить будет, но недолго. Вина в этом отнюдь не одна MSI.

Давайте попытаемся представить себе потенциального покупателя nForce. Серьезных игроков явно не устроит качество встроенных 3D-ускорителей графики и звука. Пользователи офисных ПК любят системы со встроенным видеоадаптером, но 3D-графика им напроць не нужна, а nForce слишком дорог. Остаются владельцы домашних ПК, нуждающиеся в недорогих системах и запускающие 3D-игры время от времени. Их запросам nForce вполне соответствует, но оптимальным выбором этот чипсет не будет даже для них. Посчитаем: приличную "маму" на KT266A вполне можно купить за \$100, а 32-мегабайтный ускоритель на MX400 — менее чем за \$60. Эти компоненты будут стоить дешевле и бегать быстрее, чем nForce. Мы не учли встроенный в чипсет nvidia ускоритель 3D-звука, однако даже простенький интегрированный ко-

дек, на наш взгляд, предпочтительнее навороченного APU с дырявыми драйверами.

В заключение попытаемся понять причины провала nForce. Не секрет, что он получен в результате перекладки чипсета майкрософтовской приставки Xbox. Именно в этом, как нам кажется, основной источник его бед. Разработать качественный чипсет для PC гораздо сложнее, чем для консоли. Для любимой платформы выпускаются вагоны разнообразного железа и пишущихся тележки непохожих ОС. Со всем этим разнообразием хорошая "мама" должна жить дружно. Соответственно, любой качественный чипсет для PC обязан выдержать длительное тестирование на совместимость (не здесь ли зарыта причина значительной задержки nForce?). Напротив, конфигурация приставок по определению неизменна. В лучшем случае к ним можно прикрутить только очередную "палку удовольствия" с вибрацией (vibrating joystick). Все игры для консолей создаются в расчете на одну конфигурацию, так что ошибки в железе можно исправлять программно (достаточно сказать разработчикам: сюда не влезай — убей). Поэтому даже самый удачный приставочный чипсет далеко не всегда можно приспособить к PC.

#### СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность фирме iPlabs (728-4101), предоставившей для тестирования плату MSI K7N420 Pro. Отдельная благодарность фирмам "Пирит" (115-7101) и "Ф-Центр" (472-6401), любезно предоставившим тестовое оборудование.



# ТИТАНОВЫЕ СТРЕЛЫ

Николай РАДОВСКИЙ

Прошлой осенью корпорация nvidia обновила линейку своих чипсетов, выпустив GPU серии Titanium. Сегодня под нашими микроскопами пятерка "титановых" 3D-ускорителей от ASUS и Creative.

**Н**е секрет, что nvidia старается поддерживать полугодовой цикл обновления продуктов. Казалось бы, подобный темп вреден, ведь поставщики не успевают совершенствовать ускорители, а большинство покупателей уже не в состоянии разобраться в обилии броских имен (наверное, только самые закаленные читатели железных страниц сумеют вспомнить, чем GeForce2 GTS отличается от GeForce2 Pro и почему они оба хуже GeForce2 Ultra). Тем не менее подобная мобильность в деле совершенствования чипов помогла nvidia захватить и удерживать лидерство. Так что стремление корпорации не выбиваться из собственного графика вполне объяснимо. Напомним также, что, согласно народным приметам, летом и зимой nvidia редко радует нас чем-то новым: поскольку первые GeForce3 появились на прилавках весной прошлого года, их преемник обязан был появиться к осени.

К тому же к этому времени в линейке ускорителей nvidia образовалась прореха: платы ценой около \$200 практически отсутствовали. С одной стороны, GeForce3 застыли на 300-долларовой отметке, и значит, снижать цены на флагманский продукт nvidia не хотела. С другой — GeForce2 Pro "упали" до \$150 (безымянные платы продавались еще дешевле). В результате многие покупатели, готовые выложить за ускоритель чуть больше \$200, но не желавшие раскошелиться на GeForce3, приобретали устаревшие GeForce2 Pro. Дорредакция была завалена письмами на тему "стоит ли добивать семейный бюджет покупкой GeForce3 или вполне хватит Pro?". Ответом на эти вопросы стала "новая" серия Titanium (или Ti).

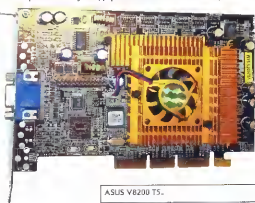
По правде говоря, нового в ней как не было. Но обо всем по порядку. Миру были явлены три ускорителя: GeForce3 Ti500, GeForce3 Ti200 и GeForce3 Ti. Судя по пресс-релизам nvidia, акселераторы GeForce3 Ti500 и Ti200 дружат со всеми функциями предшественников (аппаратный T&L плюс вершинные и пиксельные шейдеры), принципиально отличаясь от предков поддержкой буфера теней (shadow buffer) и трехмерных текстур.

## БУФЕР ТЕНЕЙ

Назначение первой функции явствует из названия: буфер теней позволяет качественно и просто рендерить тени освещенных объектов. Тени действительно придают изображению реализм, но процесс их вычисления довольно сложен. Существует немало алгоритмов, решающих эту задачу, однако универсальный способ, сочетающий качество, простоту и небольшую ресурсоемкость, пока не найден. Производители железа уже не раз обещали нам реалистичные тени: так, около двух лет назад активно рекламировался буфер шаблонов (stencil buffer), позволяющий вычислять оные. Правда, эффект достигался в результате весьма изощренных манипуляций с многопроходным рендерингом, да и реалистичность его хромала. Неудивительно, что большинство раз-

работчиков так и не воспользовались этой возможностью. На память приходит лишь Unreal, в очередном патче к которому появилась поддержка теней, генерируемых посредством буфера шаблонов. Словом, пока тени более или менее пристойно были реализованы лишь в Severance: Blade of Darkness, хотя даже там их качество оставляет желать много лучшего.

Теоретически буфер теней решает эту задачу гораздо лучше, чем буфер шаблонов, но и он не безупречен. В частности, при расчете теней с его помощью приходится целиком трансформировать сцену для каждого источника света, поэтому объем геометрических вычислений многократно возрастает (например, при расчете теней от двух источников света всю сцену приходится трансформировать трижды). Сам процесс наложения тени также требует дополнительных расчетов при текстурировании. Поэтому пока трудно предсказать, насколько сильно тени, сгенерированные при помощи одноименного буфера, ударят по fps. Ясно одно: "бесплатным", и даже "дешевым", этот эффект не будет. К тому же с буфером теней на сегодня знакомы только GeForce3, так что в ближайшем времени разработчики вряд ли решатся активно задействовать эту функцию (пока неясно даже, поддерживает ли ее DirectX).



ASUS V8200 TS.

FIREFLY STUDIOS

GameSp

«Почувствуйте себя средневековым феодалом в самой увлекательной из замковых стратегий!»



Firefly Studios, эмблема Firefly Studios и Stronghold являются охраняемыми товарными знаками Firefly Studios Limited. © Firefly Studios Limited, 2001. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензиям Take 2 Interactive Software, Limited. © Перевод на русский язык ООО «Ларгус.РФ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Stronghold в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

Заметим также, nvidia до сих пор не явила миру ни одного общедоступного демо, иллюстрирующего работу буфера теней. Все наличные пресервисы твердят лишь, что функция использована в приснопамитном фрагменте Final Fantasy, янбои обрабатываемом GeForce3 в реальном времени (подробнее об этой приманке, лицезреть которую можно только на выставочных стендах nvidia, мы рассказывали в прошлом номере). В общем, буфер теней — всего лишь интересная функция с неопределенными перспективами.

### ТРЕХМЕРНЫЕ ТЕКСТУРЫ

Второй конфетой, обещанной всем владыкам GeForce3 Ti, стали трехмерные текстуры. Вспомним, что функция эта отнюдь не нова: Radeon дружили с ней еще год назад. Трехмерные текстуры могут быть действительно полезны при создании динамического освещения и деформируемых объектов, однако серьезно использовать их до сих пор никто не решился. Единственным исключением стала футуристическая трехмерная аркада Drone2, авторы которой, похоже, задались целью прицепить к игре все мыслимые 3D-эффекты. Результат спорен: мы не беремся сказать, что графика в игре заметно страдает от запрещения трехмерных текстур или шейдеров.

### ВСЯ ПРАВДА О

Теперь — внимание! Барабанная дробь... Основной секрет фокуса в том, что ни одной новой функции в GeForce3 Ti в действительности не появилось. Эти чипы отличаются от оригинальных GeForce3 только тактовыми частотами. И ничем больше. Пауза...

(Строго говоря, 3D-текстуры поддерживаются отнюдь не всеми GeForce3. В ранних версиях чипов (в продаже их почти не было) эти функции были запрещены (вероятно, из-за каних-то ошибок). Зато версия A5, на которой построены большинство ускорителей GeForce3, лишена подобных недостатков и поддерживает как 3D-текстуры, так и буфер теней.)

Фантически Ti500 — это разогнанный GeForce3 (чип работает на частоте 240 МГц, а память — 500 МГц). Напротив, Ti200 — это "заторможенная" версия, чип которой трудится на 175, а память — на 400 мегагерцах. Напомним, что оригинальный GeForce3 работает на частотах 200/460 МГц (скорости чипа и памяти соответственно). Нетрудно заме-

тить, что флагман Ti500 опережает прообраз по частоте не более чем на 20%. Следовательно, даже при самом удачном стечении обстоятельств новый лидер может опередить предшественника максимум на 20%. Тан что не стоит ждать от этих ускорителей уникальных возможностей или радикального роста fps. Titanium — это всего лишь GeForce3, поданный под новым соусом.

Несколько слов о GeForce2 Ti. Сам чип еще меньше претендует на новизну, чем GeForce3 Ti200 и Ti500. По сути это та же GeForce2 Ultra, укомплектованная памятью от GeForce2 Pro. Иными словами, GPU работает на штатной для "Ультры" частоте 250 МГц, а память трудится на 400 мегагерцах. По производительности GeForce2 Ti все еще незначительно опережает GeForce2 Pro, поскольку его скорость, нан и у прочих GeForce2, в первую очередь сдерживается пропускной способностью памяти, а не вычислительной мощью GPU.

### КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все ускорители тестировались в системе с процессором Athlon XP 1800+, материнской платой Soltek SL-75DRV2, 256 Мбайт PC2100 DDR SDRAM и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Перед установкой каждого испытуемого на жесткий диск устанавливались: албанская версия Windows 98 SE, пачки для системного чипсета, драйверы видеоадаптера и DirectX 8.1. Производительность ускорителей оценивалась с помощью игр Quake 3: Arena v1.17, Giants: Citizen Kabuto v1.396, Serious Sam v1.02 и Max Payne v1.01.

В этот раз методика тестирования в Quake 3 несколько отличалась от применявшейся нами ранее, а именно: мы усложнили уснорителю жизнь, включив максимальную детализацию текстур, запретив уродузацию их компрессию (команда g\_ext\_compress\_textures 0) и установив 32-битные текстуры в режиме True Color. Перечисленные настройки снижают fps, поэтому результаты, приведенные в этом отчете, некорректно сравнивать с данными предыдущих тестов. Также изменилась методика измерения в Serious Sam: поскольку стандартные демо-ролины игры дают явно завышенные результаты, для тестов была записана собственная "деман" EXE2.

Все измерения проводились при отключенной синхронизации с об-

ратным ходом луча развертки (VSYNC) и минимальной кадровой частоте монитора (60 Цп). Для сравнения приводятся результаты тестов ускорителя ASUS VB200 Deluxe (чипсет nvidia GeForce3, 64 Мбайт DDR SDRAM).

### ASUS VB200 T5

Цена	\$350
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nvidia GeForce3 Ti500
Тип установленной памяти	3,3-нс DDR SDRAM
Объем памяти	64 Мбайт
Тактовая частота чипсета	240 МГц
Тактовая частота памяти	500 МГц
Тип шин	AGP 4X
Видеовыход	Нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 23.11

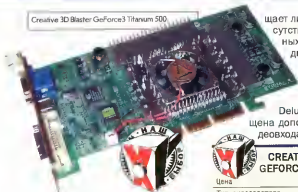
### ИГРОВОЙ РЕЙТИНГ

4,4

Внутри коробки мы обнаружили собственную плату, довольно подробное англоязычное руководство пользователя (есть надежда, что к моменту выхода этого материала мануал будет переведен на венгерский) и пять CD с драйверами, программным DVD-плеером ASUSDVD 2000, а также играми Star Trek: New Worlds, Messiah и Sacrifice.

При взгляде на саму плату нас постило стойкое дежа-вю: кажется, мы уже видели эту железяку... Так и есть: внешне VB200 T5 идентична предшественнице VB200. Вся разница только в отсутствии дополнительных видеовыходов и видеовыходов, а также обслуживающих их микросхем (выпускается также Deluxe-версия VB200 T5, оснащенная всеми этими бонусами). По всему выходит, что ASUS решила не трогать ее на разработку нового дизайна, что вполне объяснимо, поскольку, как уже отмечалось, разница между GeForce3 Ti500 и GeForce3 заключается почти исключительно в повышенной тактовой частоте. К тому же ASUS была едва ли не единственной фирмой, игнорировавшей эталонный дизайн nvidia и выпускавшей ускорители GeForce3 собственного поро (этот шаг позволил оснастить платы не только TV-выходом, но и видеовыходом, а также разъемом для подключения стереочков). Интересно другое: компания пожелала даже обновить название платы (на текстолите), залепив его





защит лишь его цена и отсутствие дополнительных выходов. Последнее, впрочем, исправимо (при условии, что деньги для вас — ничто): ASUS V8200 T5

Deluxe счастливо оснащена дополнительными видеовходами и выходами.



### CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE3 TITANIUM 500

Цена	\$345
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nvidia GeForce3 T1500
Тип установочной платы	3,8-нс DDR SDRAM
Объем памяти	64 Мбайт
Тактовая частота чипсета	240 МГц
Тактовая частота памяти	500 МГц
Тип ядра	AGP 4X
Видеоинтерфейс	S-Video DVI
Используемая версия драйверов для Windows 95	Detonator 3.11

### ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

# 4,5

Creative, прежде исправно радовавшая нас свежими 3D-ускорителями, в прошлом году решила отой-

ти от графического бизнеса и сосредоточиться на мультимедийных продуктах. В результате мы так и не увидели GeForce3-ускорителя Creative. Тем не менее продукты на GeForce3 TI компания все же решилась выпустить. Правда, разрабатывает и производит их она не самостоятельно, а закупает платы у сторонней фирмы.

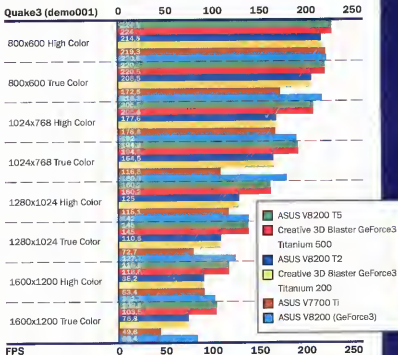
3D Blaster GeForce3 Titanium 500 приехал к нам в стильной черно-голубой коробке. Плата комплектовалась краткой инструкцией по установке, CD с драйверами, а также диском с играми Incoming Forces и eRacer. Ускоритель создан по эталонному дизайну nvidia и помимо стандартного SVGA-разъема для монитора оснащен выходом S-Video для подключения телевизора и цифровым коннектором DVI для ЖК-мониторов. Повторимся: Creative заказывает эти акселераторы на стороне. Однако истинного их родителя определить нетрудно: на плате сохранилась маркировка "MS-8853", указывающая на то, что это двойник ускорителя MS-8853, выпускаемого тайваньской корпорацией MSI. Ничего плохого в таком клонировании нет, поскольку MSI в последнее время производит вполне качественные ускорители.

желтой наклейкой (вы можете видеть это на фото).

Сняв радиаторы с чипов памяти, мы убедились, что V8200 T5 оснащена теми же 3,8-наносекундными микросхемами ОЗУ марки EliteMT, что и предшественница. Таким образом, V8200 T5 отличается от "обыкновенных" V8200 только чипом GeForce3, сертифицированным для работы на частоте 240 МГц. Заметим, что GeForce3, выпущенные не раньше осени прошлого года, довольно часто разгоняются до 240 мегагерц и выше, поэтому превратить не очень пожилой V8200 в V8200 T5 не составит труда (достаточно воспользоваться одной из многочисленных утилит разгона вроде powerstrip или RivaTuner). Так, наш экземпляр V8200 T5 разогнался довольно скромно, достигнув частот 265/590 МГц (чип и память соответственно).

В тестах V8200 T5 уверенно обогнала свою более раннюю модель, причем в высоких разрешениях (1280x1024 и выше) отрыв почти достиг максимально возможных 20% (заметим, что память этой платы работает всего на 9% быстрее, чем у предшественницы). Иными словами, GeForce3 очень хорошо масштабируется, и производительность ускорителей на этом чипе практически линейно зависит от частоты чипа, а не памяти. Такое поведение стало прямым следствием функций, снижающих нагрузку на видеопамять (перекрестный контроллер памяти, сжатие Z-буфера) и впервые реализованных именно в GeForce3. Предыдущие акселераторы nvidia гораздо сильнее загружали память, и производительность плат обычно сдерживалась частотой ОЗУ, а не чипа.

А вот и итог: ASUS V8200 T5 — отличный ускоритель с высочайшей производительностью. Немного сму-



ASUS V8200 T2.



Подобно ASUS V8200 T5, эта плата не поназала чудес разгона: ее память стабильно трудилась на частотах до 590, а чип — до 255 МГц. Скорее всего, невысокий разгонный потенциал будет присущи всем T1500, ведь эти чипы и так работают почти на предельных скоростях.

В тестах производительности 3D Blaster GeForce3 Titanium 500 шел ноздря в ноздрию с ASUS V8200 T5, и мы не в состоянии назвать победителя. Что объяснимо: трудно выявить существенные различия у плат, построенных на одних и тех же компонентах и управляемых идентичными драйверами.

Игор: Creative 3D Blaster GeForce3 Titanium 500 — ускоритель с рекордной производительностью и достойным оснащением. Рекомендуем его всем, кто привык покупать самое мощное железо, не считаясь с расходами.



## ASUS V8200 T2

Цена	\$215
Тип ускорителя	2D/3D
Чипсет	nvidia GeForce3 Ti200
Тип установленной памяти	4-чс DDR SDRAM
Объем памяти	64 Мбайт
Тактовая частота чипсета	175 МГц
Тактовая частота памяти	400 МГц
Тип ядра	AGP 4X
Видеомод	Нет
Используемая версия драйверов для Windows 98	Betanator 23.1*

## ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,2

Упанована ускорителя почти полностью копирует ноборну V8200 T5. Да и уномплентован он, подобно родственнику, англоязычным руководством пользователя, драйверами, программным DVD-плеером и играми Star Trek: New

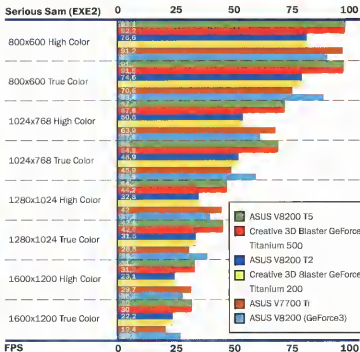
Worlds, Messiah and Sacrifice. Внешне плата также напоминает V8200 T5, разве что теностид сменил благородный темно-бурий цвет на простенький светлоркоричневый окрас, с микросхем памяти исчезли радиаторы, а сам GPU увенчан значительно более скромным кулером. При внимательном осмотре выяснилось, что плата также лишена регулятора напряжения, подаваемого на чипы ОЗУ. В результате подобной экономии на микросхеме видеопамати вместо штатных 2,5 В подается 3,3 вольта. Признаться, мы не ожидали таной мелочности от столь именитой фирмы. Впрочем, увеличенный вольтаж памяти может пригодиться адептам разгона, ведь повышение напряжения — один из самых эффективных методов выжимания дополнительных мегагерц. При этом плата оснащена довольно быстрой 4-наносекундной памяти EtronTech (nvidia рекомендует использовать в ускорителях Ti200 более неторопливую 5-наносекундную DDR SDRAM). Зато художественный кулер, установленный на самом GPU, любителям оверклокин-

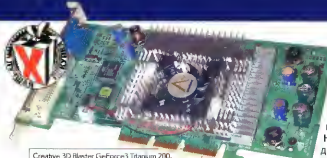
га явно не понравится. Хотя им не составило труда заменить его — радиатор не приклеен, а просто прижат к чипу скобой.

Разгонный потенциал V8200 T2 производит впечатление: плата легко ускорялась до уровня GeForce3 и совсем немного не дотянула до T1500 (чип оставался стабильным на частотах до 220, а память — до 500 МГц). Подозреваем, что при более тщательном охлаждении этот ускоритель вполне сможет покорить частоты T1500. Но не будем делать поспешных выводов о прекрасной разгоняемости всех V8200, ведь результат оверклокинга довольно сильно зависит от конкретного экземпляра платы.

В тестах производительности чуда не произошло: ускоритель несколько отстал и от GeForce3, и (тем более) от T1500. Но, впрочем, отставание это было ощутимым в основном лишь в очень высоких разрешениях (1280x1024 и выше) либо при включенном антиалиазинге. Поэтому большинство игроков, предпочитающих 1024x768, едва ли заметят разницу между Ti200 и T1500.

Рекомендуем V8200 T2 всем, кто мечтает о современном ускорителе, покупка которого не окажется фатальной для семейного бюджета.





Creative 3D Blaster GeForce3 Titanium 200.



### CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE3 TITANIUM 200

Цена	\$210
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nvidia GeForce3 Ti200
Тип установленной памяти	DDR SDRAM
Объем памяти	64 Мбайт
Тактовая частота чипсета	175 МГц
Тактовая частота памяти	400 МГц
Тип шины	AGP 4X
Видеоадаптер	S-Video, DVI
Встроенная звуковая плата	Есть
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 23.11

#### ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

# 4,2

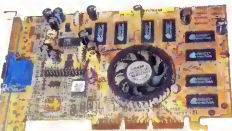
Плата упакована и комплектуется точно так же, как и ее родственница 3D Blaster GeForce3 Titanium 500. Внешне эти ускорители также довольно сильно похожи, хотя в их разводке есть отличия. Дело в том, что оба они скроены по эталонному дизайну nvidia, несколько различающемуся для плат Ti200 и Ti500. Этот акселератор также произведен на заводах MSI, а его прообразом стал MS-8851.

Разогнался 3D Blaster GeForce3 Titanium 200 немного лучше, чем ASUS V8200 T2, достигнув частот 240/490 МГц. Плата продолжала работать даже при частоте памя-

ти 500 МГц, однако в какую часть текстур выводилась на экран с искажениями. Не последнюю роль в успехе оверклокинга сыграли достойные радиаторы, установленные на GPU и микросхемах памяти.

Несколько слов о качестве 2D-изображения. Подобно всем участникам этого теста, 3D Blaster GeForce3 Titanium 200 выводил качественную четкую картинку на монитор даже в разрешении 1600x1200 85 Гц. Похоже, что времена, когда даже породистые видеоплаты в высоких разрешениях демонстрировали мутное изображение, миновали. Качеством видеотракта современных ускорителей останутся довольны даже владельцы 21-дюймовых «витрин». Как и следовало ожидать, в тестах производительности плата ничем не отличалась от ASUS V8200 T2.

Вывод: Creative 3D Blaster GeForce3 Titanium 200 — добротный и быстрый ускоритель, удачно



ASUS V7700 TI.

сочетающий широкие возможности с разумной ценой.

### ASUS V7700 TI

Цена	\$166
Тип акселератора	2D/3D
Чипсет	nvidia GeForce3 Ti
Тип установленной памяти	6-нс DDR SDRAM
Объем памяти	64 Мбайт
Тактовая частота чипсета	250 МГц
Тактовая частота памяти	400 МГц
Тип шины	AGP 4X
Видеоадаптер	Нет

Использованная версия драйверов для Windows 98 Detonator 23.11

#### ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

# 4

Плата оснащена 64 мегабайтами 5-наносекундной памяти производства EtronTech. Эти чипы продемонстрировали отличный потенциал оверклокинга, выживая даже 500 МГц. Таким образом, наша V7700 TI не только разогналась до уровня GeForce2 Ultra, но и опередила ее (еще раз подчеркнем, что подобный результат необязательно достигим на всех экземплярах платы). Тем не менее составить конкуренцию Ti200 в высоких разрешениях при «истинном» цвете не смогла даже разогнанная V7700 TI. Медлительность антиалиазинга — еще одно родовое пятно всех GeForce2.

На наш взгляд, время GeForce2 уходит, и «обновления» вроде Titanium не способны вдохнуть жизнь в эту вялотекущую серию. Фактически ASUS V7700 TI выгодно отличается от однополчан GeForce2 Pro только хорошей разгоняемостью. Обратите внимание на эту плату, если вам жизненно необходим фирменный ускоритель, стоящий менее \$200. В противном случае, смело берите GeForce3 Ti200.

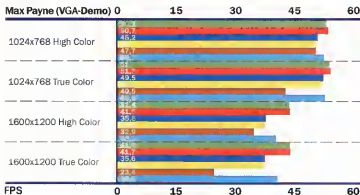
#### СПАСИБО!

Искренне благодарим фирмы, предоставившие 3D-ускорители для тестирования:

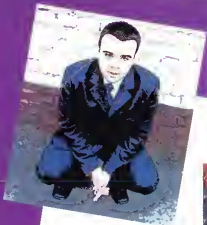
**«Пирит»** 115-7101  
Восточно-европейское представительство **Creative Labs**

[www.europe.creative.com](http://www.europe.creative.com)

Отдельное спасибо компаниям **IPLabs** (728-4101) и **«Пирит»**, предоставившим тестовое оборудование.



# УРАГАН



**Ч**ерный гробик PlayStation 2, присосавшийся к телевизору двумя разъемными с претенциозным названием "полыпан", вызвал знакомых и коллег неоднозначную реакцию. За вычетом восторгов Михаила Судакора преобладает мрачное и немного брезгливое недоумение. Невысказанное, но висящее в воздухе "Зачем ты приволок 3TD в дом?" и регулярно выражаемые соблазновения по поводу безремонтно покинувших меня без малого четырех сотен североамериканских долларов (и это еще без второго джойстика и аппаратного убийцы региональной DVD-защиты).

Но вернемся на несколько месяцев назад.

Сентябрь-2001, европейская штаб-квартира Electronic Arts, окрестности Лондона. Пруд с лебедями, разгром Германии на экранах проекционных телевизоров (подробности — в новостной тетрадке номера 10'2001). Компания Sarcot — такая, знаете ли, консольная Westwood, от которой давно никто не ждет ничего, кроме п-первых ремиксов Resident Evil для карманных калькуляторов и PDA, — демонстрирует в специальном загоне игру Devil May Cry (DMC) для PSX2.

На экранах творится кровавый ураган, по интенсивности и драйву напоминающий открывающую сцену к/ф Blade.

DMC не имеет ничего общего со словами "думать", "рассудок", "медленно". Демончеловек Данте (читатель ждет уж рифмы "Алигери") вихрем размазывает по стенам демонов-марионеток: счет раз — подлететь на меч, счет два — подбросить в воздух, счет три — разорвать плотным огнем двух Desert Eagle'ов в кровавые ошметки. При этом учитите, что за время, пока произойдет эта комбинация, вы вряд ли успеете сказать "мама". Счет раз — страшный удар мечом поперек туловища, счет два — удар милосердия дуплетом из шотгана. В голову. Скоро Данте найдет особый демоничек Alastor после чего наступит уже полный карнавал на скотобойне, описать который словами тяжело даже мне. Волна за волной первобытной, маскулинной, неумняемой ярости. Прямо ужас что такое. Неужели это Sarcot?! Та самая, что настойчиво окормляет игроцеловечество многосерийной клоунадой при приключении болше-лазых героев в стране снулых зом-



би?.. (Кстати, как раз сейчас Sarcot готовит к выходу копию самой первой Resident Evil. Эксклюзивно для GameCUBE. То есть та же игра, но с новыми текстурами и эффектами освещения. Новаторский ход, верно?)

Пришлось купить PSX2 — мимо такого не проходил.

Теперь уже можно, наверное, включить рассудок: DMC — совсем не то, что вы привыкли называть игрой. В ней неудобно сохраняться, в нее не поиграешь вприкуску с бергамотовым чаем, в ней нет ни намека на многопользователь-

ские опции, сюжет (на самом деле он есть, но предельно убогий) и глубину: какая-нибудь духовно близкая American McGee's Alice в сравнении с DMC — полное собрание сочинений Изна Макьюэна (Ian McEwan). Скорость, выдержанный до последнего политона стиль и то, что называется словом "coolness" (подстрочный перевод будет, наверное, "крутизна" — звучит омерзительно, верно?), — вот чем DMC держит вас за горло.

На последнем пункте давайте немного притормозим. Данте — исполненный по всем правилам action hero уровня Дока Нюкема (Duke Nukem) или Каттера Слайда (Cutter Slade), но без колхозных повадок первого и излишней рефлексии второго. В Sarcot явно сделали рок-звезду из тех, у кого хватает ума умереть молодыми, — развевающаяся при прыжках грива, пластика Джета Ли и то особое позерство, которое свойственно только королям рок-н-ролла и героям комиксизации Marvel. Вам всегда хотелось стрелять с двух рук именно так, как это делает Данте. Вам всегда хотелось лениво перезаряжать шотган, не глядя в сторону несущегося навстречу Демона-с-Ножницами, в последний момент вскинуть оружие и выстрелом впечатать визжащего монстра в дальнюю стену.

Все это — вопрос подхода к игропроизводству. Консольные игры вообще и DMC в частности просто точечно раздражают центры удовольствия, совершенно отличные от тех, к которым привыкли ПК-игроки. Никакой идеологии. Вы же не будете всерьез утверждать, что просмотр в двухсотый раз Empire Strikes Back может быть лучше или хуже прочтения перед сном нескольких глав из "Nothing to declare" Джулиана Барнса (Julian Barnes)?

Разные вещи.

Андрей ОМ.



ПОЛНЫЙ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК  
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЗВУК

# ДЮНА

Войдите в мир Джона Айзенауха и Карла Антона Зейгера — величайших мастеров фантастического реализма. В мире Джона Айзенауха вам предстоит стать Мессией гордых и неслыханных племен, подарить им свободу и превратить Дюну в цветущий сад. В мире Карла Антона Зейгера вы сможете познакомиться с партизанской войной против Маркианцев. Кто из вас будет прав, кто окажется правым, решать вам!



- ▶ Полностью озвученный перевод с оригинала с самым популярным актером кино мира — Майклом Фассбендером
- ▶ великолепная графика в формате Blu-ray Disc, кинотеатрального сервиса «Flink HD» и Blu-ray Disc с использованием новейших технологий
- ▶ в ходе секретных операций вы сможете в тылу врага вам предстоит в совершенстве овладеть новыми технологиями и обрести силу сверхчеловека

games.1c.ru www.nival.com www.cryo-interactive.com







## ЛАЗЕРНЫЕ ПРИНТЕРЫ SAMSUNG



### ML - 1210

- Разрешение - 600dpi;
- Память - 64Мб;
- Процессор - 90МГц;
- Скорость печати - 12 стр./мин.
- Интерфейсы - параллельный и USB;
- Платформы - Windows, Mac и Unix;
- Режим экономии тонера до 30%.



### ML - 4500

- Разрешение - 600dpi;
- Память - 2Мб;
- Процессор - 16МГц;
- Скорость печати - 8 стр./мин.
- Интерфейсы - параллельный;
- Платформы - Windows, Mac и Unix;
- Режим экономии тонера до 30%.

Москва: Олдос 232 3009, ЮС 05 0700, VIST 169 4001, Россия 795 0400, Радом 232 2237, Эпик 737 631, Локсид 490 6536, Белый Ветер 907 6867, HT 755 5824, POLARIS 755 5557, Ф. Центр 472 64 01, NIK 216 7001, D14 3333, Техмаркет Компьютер 214 2121, СтарМастер 535 3852, CITELINK 745 2999, Деловым 785 1920, Corvette 369 0694, Alter 207 7335, Desten Computers 195 0239, Intel 742 6436, Регард Тур 912 4234, 784 6705, Сетевая Лаборатория 784 6490, Электрон-Сервис 737 4499, Санкт-Петербург (812) Аллдин 290 55 65, Альфа-Компьютер 320 80 80, АСКод 326 82 45, АУРА 325 89 20, Компьютерный Мир 325 08 35, 327 2060, Компьютер Центр "КЕЙ" 325 32 15/16, РАМЭК 327 83 15, CNC 346 86 35, SONCOM 320 9080, Мир Техники 327 5828, Коммарк 303 9191, Вист С76 327 9016, HT 327 5828, Алкор 542 54 40, Гаража 325 8202, IVC CHS 329 3673, Агил Сорпелер 248 8390, Пирей Балтика 296 8294, Новосибирск (3802) Инфа 54 1010, Каста 33 2407, Ардон 16 4422, МультиЦентр 53 4444, Волгоград (8442) Вист 32 7937, Ростов на Дону (8632) Телекомин 90 3101, Вист Дел 63 3430, Микрос Системы 63 5777, Эпик 38 6360, Краснодар (8612) Влладос 64 2864, 62 2541, Трейд Мастер 55 5040, Компьютерные Системы 55 99 94, Омега 60 1144, Сони (8622) Юнипер Ки 99 8789, Влладос 92 2291, Новосибирск (77) Влладос 22 6442, Нижний Новгород (8312) Апрель Сервис 34 3635, 38М Спектр 38 0165, бытовая автоматика 37 1949, Вист 67 7905, ЮС 30 1674, Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868, Техно групп 77 6552, Косм 59 9821, Челябинск (3512) EMS 60 2052, Медиком 60 5162, Форд Электроникс 33 5577, Оренбург (3532) Мина прогния 78 0757, Иркутск (3952) Алком 51 0510, Омск (3812) Вист 54 0384, Комид 53 0530, Навиза 31 5658, Томск (3802) Интел 42 0234, Электроникс 65 7971, Ижевск (3402) Эвиз 43 0204, Тула (0882) Вист 30 5100, Калуга (0842) Вист Ока 55 8586, Рязань (0922) Косм 24 1070, Казань (8432) Абве 76 9559, Милл 64 2584, Кемерово (3842) ККЦ 74 0303, Самара (8452) Прима 16 3287, Радвин 70 3222, АС 24 30 5100, Калуга (0842) Вист Ока 55 8586, Рязань (0922) Косм 24 1070, Казань (8432) Абве 76 9559, Милл 64 2584, Кемерово (3842) ККЦ 74 0303, Самара (8452) Прима 16 3287, Радвин 70 3222, АС 24 30 5100, Тел. Соп 166 1575, Тольятти (8482) МикроБел 70 0777, Альфа 22 9453, Тюмень (3452) Коммел 46 6594, Уфа (3472) Форте 35 8994, Евразком 32 3130, Ю.С.Халиков (42422) Сазинфо 33 605, Хабаровск (4202) Амур 37 6587, Находка (4236) EPS 64 6650, Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055, Владивосто 26 8187, Саранск (8342) Фалора 17 0558, Ставрополь (8652) Инфа 77 7777, Владимир (0922) Калт 32 6080, Орел (0862) Трио 43 5004, Пермь (3422) ККЦ 19 0079, Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361, Компьютер Трейд 38 1000, Архангельск Влладос (237) 5 9910, Липецк (0742) Регард Тур Электроникс 485285